



2



Pete 84

MICROPOST



ISSN 0359-9086
10.-

Suomen Mikromaakarit ry.

Tämä kaksoisnumero tehtiin kovalla kiireellä, mutta laadusta yritettiin tietysti olla tinkimättä.

Micropost on muuttunut paljon ensimmäisistä numeroistaan. Kaksi vuotta sitten oli peliohjelmalistauksien julkaiseminen tärkeätä, koska valmiita ohjelmia ja listauksia ei saanut juuri mistään. Kiinnostus ohjelmointiin on kuitenkin laskenut niin paljon, että meillä alkaa olla listauksista pulaa. Tähän numeroon emme löytäneet yhtään sopivaa ohjelmaa, mutta se ei tarkoita sitä, ettemme julkaisisi ohjelmia tulevaisuudessa.

Uutuuksia ei kannata enää Micropostissa esitellä, sillä suuret ja tiheämmin ilmestyvät lehdet ennättävät aina ensin. Pyrimme silti kirjoittamaan juttuja laitteista ja ohjelmista, mutta ne tulevat perustumaan ennen kaikkea omiin kokemuksiin ja näkemyksiin, eikä vain valmistajan tai maahantuojaan antamiin tietoihin. Peliarvosteluissakin pyrimme pääsemään syvemmälle kuin vai pelin esittelyyn.

Vuoden -84 jäsenmaksun maksaneille tulee vielä yksi Microposti, ja senkin tekemisessä tulee varmasti vielä kiire.

Kiitokset kaikille toimittajille, jotka osallistuivat tämän numeron tekemiseen. Aina kun äkkäätte jostain uutta tai uuden näkökulman johonkin vanhaan asiaan, niin kirjoittakaa siitä juttu Micropostiin. Seuraavaan numeroon tarkoitettu materiaali postiin viimeistään helmikuun puolella välissä!

HYVÄÄ UUTTA VUOTTA

Pete & Reima



MICROPOST

TEKIJÄT

Juha Tuominen (adv. 64)
Timo Pietilä (64)
Ari Kilpeläinen (64)
Tomi Kaski (spectrum 48 K)
Jyri Lehtonen (Vic)
Riitta Uusitalo (vähemm.)
Henri Roth (adv. spectrum)
Reima Mäkinen (toim. Vic)
Petri Tuomola (toim. Vic & 64)

Osoite: Petri Tuomola
Simolankatu 7 G 2
33250 Tampere 25

PIKKUJUTTU

Commodore 16:ssa ja Plus 4:ssä on uusi Basic. Basic V3,5 on keskimäärin 6% nopeampi kuin PETin Vicin ja 64:n V2-Basic.

- numero 6-7 (3-4/84)
- julkaisija: Suomen Mikromaakarit ry
- irtonum. hinta 10, (sis. postikulut)
- ISSN 0359-9086
- painos 100 kpl

SISÄLTÖ

sivu

- 4 Aivovaurio, apua!
- 5 Adventure
- 6 Peliarvostelut
- 13 Vähemmistöpalsta
- 16 Dragon's lair
- 17 Saisiko olla muutakin Basicia? Katsaus eri kieliin
- 18 Sinclair QL
- 20 Ruususen uni, Novelli
- 23 Näkökulma
- 24 Miner Willy
- 26 Adv.kirja Vicille
- 28 Messukatsaus
- 29 Star Wars
- 31 Pehmomies, sarjakuva
- 35 Vic-vihjeitä
- 36 Sarjakuva

AIVOVAURIO, APUA!

Kun ensimmäisen kerran kuulin valitseen: "Useasti toistuva BASICin käyttö aiheuttaa pysyviä aivoaurioita", pidin sitä lähinnä huonona pilana. Minulle BASIC oli salainen koodi, eväin tietokoneasailmaan. Miten tämä aloittelijoille tarkoitettu kieli voisi olla jotenkin haitallinen, opettahan se helposti ja hauskaasti miten konetta käsketään?

Useita kuukausia väsäsin ohjelmia, pääasiassa pelejä, ja olin enemmän kuin tyytyväinen vikkiini. Vähitellen into kuitenkin las-ki. Olin oppinut ottamaan koneesta melkein kaiken irti, ohjelmien pakkaamisen, kätevät poket ja pienet konekielirutiinit. En kuitenkaan ollut tyytyväinen lopputuloksiin. Ongelmaani syvensi vielä se, että tiesin Vicin olevan markkinoiden nopeimpia koneita, tuskin ongelma ratkeaisi koneen vaihdolla. Mikä siis neuvoiksi, konekieli?

Jokin aika sitten ongelmani ratkesi. En tosin vieläkään voi tehdä sellaisia ohjelmia, esim. tarpeeksi nopeita pelejä, kuin haluaisin, mutta tiedän mistä se johtuu, ja se on jo paljon se. Törmäsin muutaman kerran ns. Basicin vastaisiin kirjoituksiin, ja tajusin että vika ei ole minussa, vaan kielessä jota käytän.

Seuraavaksi suora lainaus prof. Jorma Sajaniemen Helsingin Sanomien yleisönosastossa julkaistusta kirjoituksesta:

Kysymys opetuskielestä ei kuitenkaan ole itsestään selvä. Ensimmäisen ohjelmointikielen merkitys käyttäjän myöhemmälle toiminnalle ja kyvyille on yllättävän suuri. Seuratessani omien opiskelijoideni etenemistä olen huomannut eron eri kielillä aloittaneiden välillä.

Ne, jotka ovat aloittaneet ohjelmoinnin Basic-kielellä, eivät ole oppineet käyttämään myöhemmin

opetettuja monipuolisempia kielitä tehokkaasti hyväkseen vaan ovat olleet rajoittavien ajatuskulkujensa vankeja.

Sitä näkemystä, jonka mukaan ensimmäisenä opetettavan kielen on oltava rakenteiltaan selvä ja riittävän rikas, tukevat myös monet kansainväliset mielipiteet. Onhan jopa sanottu, että Basic pilaa aivot.

Hurjaa tekstiä, vai mitä? Itse olen huomannut, että on vaikea aikaa miettiä esim. FORTHin pinoja, kun BASICilla kaikki käy niin helpos-ti. Käyttämällä GOTOja ja GOSUBeja ei koskaan opi BEGIN, WHILE, REPEAT tai CASE tyylisten rakenteiden käyttöä. Basicia vastaan on myös se tosiseikka, että kun kieli on opittu, tai halutaan tehdä sellaista mikä ei Basicilla onnistu, aletaan opetella konekieltä. Ohjelmoinnin kannalta tämä on askel taaksepäin.

Miksi Basic on niin suosittu, vaikka se on useimpien ongelmien ratkaisun sopimaton kieli? Basicin valinta kotitietokonekieleksi on tuskin pelkästään Tramielin ja Sinclairin syy, vaikka PET ja ZX 80 ovatkin olleet alalla melkoisia kehityksen suunnannäyttäjiä. Basic mahtuu 16-20K ROMiin ja tulee näinollen halvaksi, helppokäyttöiseksi ja edulliset koneet menevät kaupaksi. Kyn-nyks on aloittelijalle matala, mutta se kasvaa vähitellen murriksi, joka estää muihin kielisiin siirtymisen.



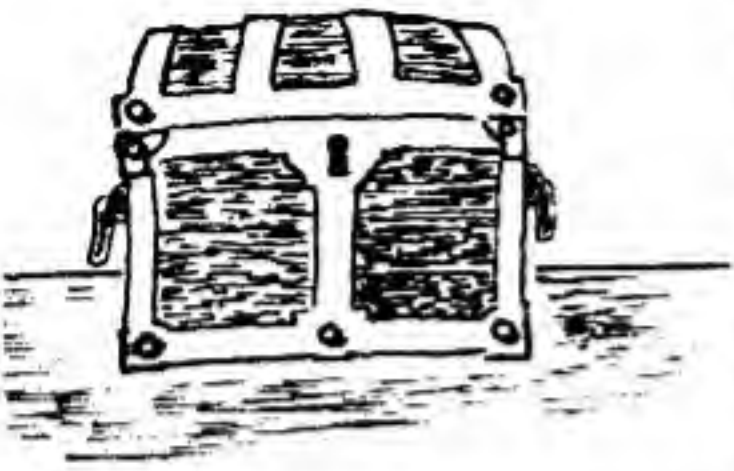
ADVENTUREN KEHITYS

Millainen on tämänpäivän adventure? Vielä pari vuotta sitten seikkailupelit olivat vain tekstiä, joka ladattiin patkissa levyiltä tai kasetilta ja käskyt olivat kaksisanaisia. Parhaimpana esimerkkinä tietenkin ensimmäinen virallinen seikkailu eli "Adventure", jota on muuten nykyisin saatavana Spectrumille ja 64:lle typisteltynä versiona.

Kaikkein tärkeinhän on aina juoni, vaikka pelin toteutus olisi kuinka hyvä tahansa niin se ei korvaa puutteellista tai väkisin kyhättyä ideaa. Ratkaistavia ongelmia pitää olla riittävästi ja niiden täytyy olla myös riittävän vaikeita, mutta ei mahdottomia. Vielä hienompaa on, jos ongelmat on pystytty punomaan yhtenäiseksi hyväksi adventuren juoneksi. Joihinkin peleihin on vaikeus kehitetty runsaalla satunnaislukugeneraattorin pyörityksellä, eli jos on huono onni ei ratkaisua voi löytyä mitenkään. Tämän tyyppinen napanheitto ei sekään taastusti tee adventuresta sitä jotakin. Kirjoittajalla täytyy olla selvä kuva siitä mitä hän on tekemässä, tässä ehkä on yksi adventure- ja arcade-pelien harvoista yhtäläisyyksistä. Viimeaikoina adventuret ovat kehittyneet monellakin tavalla, mukaan kuviin on ehkä tärkeimpänä astunut grafiikka, eli seikkailun maisemat tai huoneet esitetään graafisesti tekstin lisäksi. Tämänhetken mikrojen parantuneet ominaisuudet, grafiikan tarkkuus ja laajentunut muistikapasiteetti mahdollistavat hienojenkin taideteosten sisällyttämisen seikkailupeleihin. Toinen suuri askel eteenpäin on animaation hyväksikäyttö. Esim. Bug-Byten Twin Kingdom Valley:ssä metsässä kiipeilevät oravat, pilvet liikkuvat taivaalla ja jänis juoksee tien poikki. Tällaiset yksityiskohdat tarjoavat pelaajalle mahdollisuuden kuvitella itsensä helposti juonen sisään, aikaan ja paikkaan. Kolmantena ominaisuutena on tul-

lut puhe. Markkinoilla on ollut jo jonkin aikaa, ainakin isommille koneille, seikkailuja jotka lukevat tekstin joka huoneesta. Vähiin on kuitenkin tarvittu erillinen puhesyntetisaattori. Nytenmin on kuitenkin kehitetty tekniikkaa, jolla saadaan ohjelmallisesti aikaan puhetta, siis ilman mitään hardwarea. Tämä mandolistaa sen, että puheeseen, joka ei ollenkaan ilmesty ruutuun saadaan helposti kätkeytyä vihjeitä tai muuta, joka pitää ehtiä tajuamaan kuullusta puheesta.





Eikö tuntuisi kiinnostavalta ajatella esim. VICin Pirate Covea, papukaija toittottaisi raakkuvalla äänellä nousu- ja laskuvien ajankohdat tai Missi- on Impossibleissa metallinen ääni vaatisi ovelia kulkulupaa. Neljentenä kohtana kenityksessä voisi mainita kielen uudistuneen tekniikan. Suurimmassa osassa uusista seikkailuista on nimittäin ryhdytty käyttämään ns. ENGLISH LANGUAGE -kieltä. Tällä tavalla toteutetut adventuret hyväksyvät käskyiksi pitkiäkin lauseita kaikkine prepositioineen. Esim. :Get sword, kill evil dragon and then go north tai Burn all books except the black one. Tällainen voi-

tietenkin helposti tehdä pelistä puolittain mahdollottoman ratkaista, sillä jos ratkaisuun tarvitaan moniosainen lause ja jos kunnollisia vihjeitä ei ole, kestää oikean yhdistelmän löytäminen varmaan jonkin aikaa. English languagea käyttää mm. Melbourne Housen Hobbit (Spectrum, 64, Oric) ja Commodoren Zork trilogia. Kaikenkaikkiaan, olisi varmaan mielenkiintoista pelata sitä ensimmäistä adventuraa toteutettuna näillä keinoilla... Päänvaivaa siitä silti varmasti saisi...

PIKKU

Keskeisenä teemana videopelitaliteudessa on joka tapauksessa katastrofin torjuminen, paniikin uhka. Videopelien maailma ei tunne elämää sellaisena kuin sen näemme: pikkuharmien ja kiusojen kanssa puurtamisena.

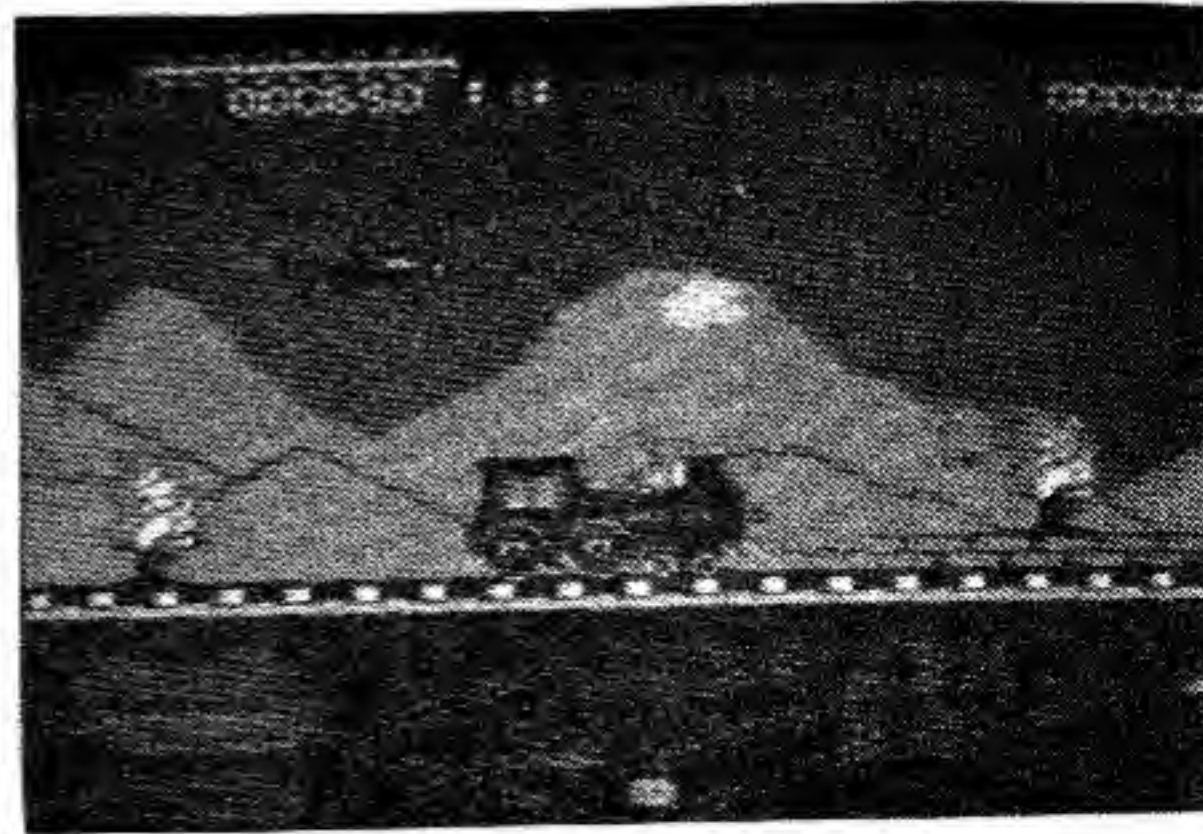
Juuri siksi se on eniten kasvava pakobisnes. Apina, joka videopelissä pakenee krokotiilin hampaita, on videopelaaja itse, kroko taas on todellisuuden, arjen maailma.

Videopelien suunnittelijat, jotka kutsuvat itseään ennen kaikkea taiteilijoiksi, ovat parikymppisiä juippeja, joilla tekninen lahjakkuus yhdistyy tarzan-tasoiseen mielikuvitukseen. He ovat monimiljonäärejä. Joukossa on toki muutamia kolmikymppisiä kalkiksiakin.

Suurista suurimmaksi nimeää Videolehti kolmikymmenvuotiaan David Cranen. Hän lähti Atarin peliosastolta perustamaan omaa bisnestä, jonka liikevaihto nousi neljässä vuodessa 800 miljoonan markan tasolle. Tyypillinen nuormiljonääri Joel Gluck, 19, yritti ensin elää opiskelijana, mutta tehdastallin mummittitarjoukset saivat hänet jättämään turhan arkielämän. Kuten aidot taiteilijat ikään nämä videonerot sanovat fundeeraavansa oikeastaan pelejä vuorokaudet läpeensä. Muu ei kiinnosta. (Mikko Haljoki) HS 324 B-84

JUTTU

JT



LOCO

Ohjaillet vanhaa höyryveturia asemalta toiselle, ja tietenkin yrität parhaasi mukaan olla törmäämättä mihinkään. Selvitettyäsi tiesi viisi kertaa asemalle pääset seuraavaan leveliin. Kulkuasi haittaavat irrallien päässeet resiat ja lentokoneet sekä ilmalaivat, jotka yrittävät pommittaa sinut tuusan nuuskaksi. Resiinoita voit ampua karjatan alta lähtevillä raketeilla, lentokoneita sekä ilmalaivoja pystyt tuhoamaan tupruttamalla savupilven piipusta niiden päälle. Ruutu on jaettu kahteen osaan, yläosassa on lähikuva veturista ja kaikki ammuksia suoritetaan siinä. Ruudun alaosassa näkyy vastaan tuleva raidesysteemi, polttoainesäiliöt, resiat ja hyökkäävät lentokoneet sekä ilmalaivat. Grafiikka ja taustamusiikki ovat aivan omaa luokkaansa. Erinomainen game...

JT

SQUISH'EM

Voisi kysyä, onko mitään järkeä kiivetä rakenteilla olevan 48-kerroksisen rakennuksen ylimpään kerrokseen ulkoseinää pitkin. Ihan pähkähullua tai sitten ei, sillä ylhäällä odottaa noutajaansa miljoona dollaria. Omituiset hirviöt yrittävät parhaansa mukaan pudottaa sinut alas. Hirviöitä voi huumata hetkeksi potkimalla niitä päähän. Squish'em: iä yksinkertaisempaa peliä ei ole viime aikoina nähty, mutta silti se ei koskaan ole liian helppo. Mielenkiintoa pitää yllä se, että hirviöt muuttavat jokaisessa levelissä muotoaan.

JT

OLYMPIC SKIER

Näihin talvikisoihin kuuluu kolme lajia: pujottelu, mäkihyppy ja syöksylasku. Pujotellesasi joudut samalla väistelemaan radalla olevia kiviä ja tukkipinoja. Törmätessäsi kiveen, tukkeihin tai rataa reunustaviin puihin ilmestyy ruutuun nerokas teksti "SPLAT" ja pelastuspalvelun helikopteri raahaa sinut pois. Jos lasket ohi kolmen portin sinut diskataan. Mäkihypyssä syöksyt vauhtiin tornin huipulta, nokalta tiukkaan etunejaan ja lopuksi nykäys tikusta. Hiene maahantulo. Toinen vaihtoehto on kerien mahalleen suoritettu pakkolasku. Lopuksi oleva syöksylasku on suora toisinto pujottelusta. Portit vain on poistettu ja nopeutta lisäetty. Syöksy on näinollen myös vaikein laji.

Tuomaristo antaa pisteitä erikseen joka lajin jälkeen, jotka sitten lopuksi lasketaan yhteen. Grafiikkaan ei tässä pelissä ole paljoakaan satsattu ja välillä kuuluva "musiikki" on pelkkää pimputusta. Kaikesta huolimatta Olympic Skier tarjoaa jännittäviä hetkiä talvilajien parissa, varsinkin jos sitä innostuu pelaamaan kaverin kanssa.

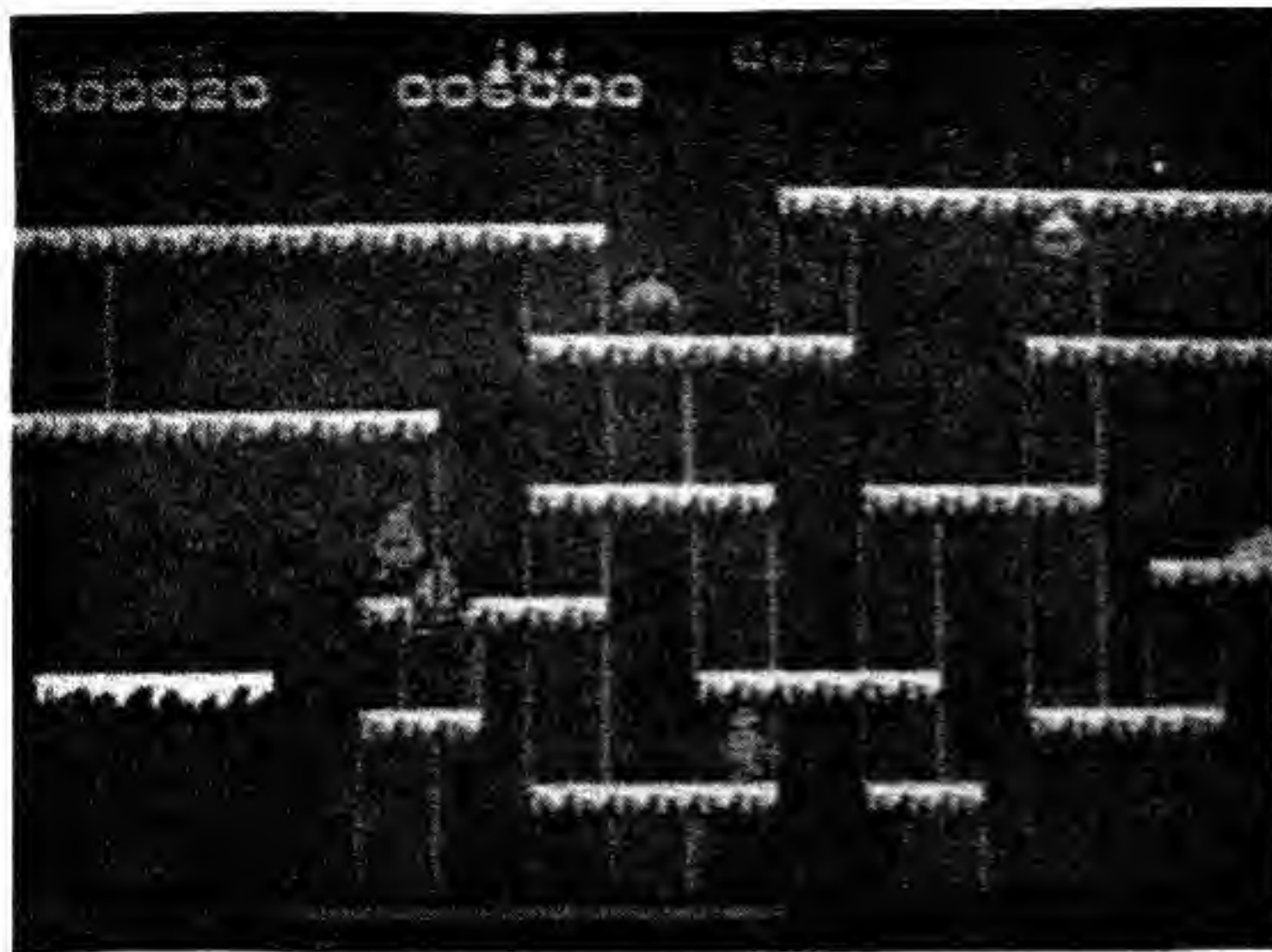
JT

ZODIAC

Pelin idea on ylen yksinkertainen, vaeltelet pitkin maagisia käytäviä ja ammuskelet päälle kampeavia demoneita. Tarkoituksena on myös kerätä 12 amulettia palasta, jotka on ripoteltu ympäriinsä 300 huonetta käsittävään sokkeloon. Aina kun jokin määrätty pisteraja ylitetään, aukeaa jossain ovi syvemmälle sokkeloon. Peli muistuttaa tyyliltään vanhaa tuttua Shamus-Berserk linjaa

7

JT



Snowman perustuu englantilaisen piirtäjän, Raymond Briggsin saman nimiseen sarjakuvakirjaan. Peliin Spectrum versio saavutti ilmestyessään, keuhkatalvella-84, kotimaassaan Englannissa laajasti huomiota väkivallattomuudellaan. Snowmanissa ei kuolla vaan mennään nukkumaan.

Näyttö on kylmän sininen sokkelo ja pelissä on neljä vaihetta. Ensiksi sinun on tietysti koottava lumiukko joka koostuu 6:sta osasta. Tehtävääsi vaikeuttaa huomattavasti labyrintissa liikkuvat kaasuliekit, jotka sulattavat keräämäsi lumen. Jos löydät jätskipuikkoja voit torjua kuumat liekit hetkeksi. Lisäpisteitä saa keräämällä erilaisia jouluisia tavaroita joita ilmestyy ruutuun.

Toisessa ja kolmannessa "erässä" vaatetat ukkosi ja laitat sen päähän nenän jne. Puuhiasi yrittää nyt estää parvi vihreitä unihirviöitä, jotka saartavat sinut melko helposti. Unihirviöt torjutaan herätyskellolla. Lisää energiaa ja voimia saat syömällä kalkkunaa ja Jouluvaukasta.

Viimeisellä, neljännellä näytöllä yrität estää lumiukon sulamista keräämällä jääkuutioita, kaasuliekit ovat taas mukana kuvassa. Peli on alussa vaikea, sillä tasolla kiipeily on tarkkaa puuhaa. Musiikki Luo peliin Joulun tunnelmaa, ja grafiikkakin ihan mukava. TKP&R

Blade Alley on tyyppillinen, huonosti toteutettu versio Buck Rogers tyyppisestä 3D -ammunta pelistä. Ohjelmaan on tosin tunnettu kuusi erilaista leveliä, mutta niiden "grafiikasta" on turha puhua yhtikäs mitään. Äänet ovat pelkkää piipitystä, ja nekin hukkuvat kokonaan, kun konetta käännetään sivulle. Muutenkin pelissä tuntuu olevan virheitä, vihollisten räjähtäessä jää joskus "jätteitä" pitkin pelikenttää. Lisäksi oloihin on vaikea osua, sillä korkeuden arvioiminen on hankalaa. Kaiken kaikkiaan koko homma tuntuu täysin päättömältä räiskinnältä. TKP

1994
Viimeiset kymmenen vuotta päätietokone on pitänyt Smiffyä vallassaan, joten tehtäväsi on kuljettaa Smiffy läpi kahdeksan huoneen sammuttamaan tietokone. Päästäksesi läpi huoneesta sinun on haettava avain mukaasi ja viettävä se lukkoon. Joudut väistelemään liikkuvia droideja, ammuksia, jousia ja typerää haukkua, joka sieppaa ja kuljettaa sinut lähtöpaikaksi. Peliin grafiikka on kohtalaista, mutta kaikki huoneet ovat kaikki aivan samantyyppisiä. Ohjelmassa on hyvät ja selvät ohjeet. TKP

Peli ideana on ajaa BMX-polikupyörää pitkin tietä törmäämättä mihinkään. Myös tien sivussa olevassa maastossa voi ajaa, jos luulee pystyvänsä väistelemään pensaita. Tiellä vastaan tulee autoja, polikupyöriä, öljylätköitä ja vanhoja mummoja. Mummet yrittävät härskesti heittää kävelykeppinsä pyöräsi pinnojen väliin. Tiellä on myös hyppyreitä, joista ajamalla saa bonuksia. Pyörä ohjautuu vähän miten sattuu, harvemmin kuitenkaan suoraan eteenpäin. Hinnalla peli ei todellakaan ole pilattu (39.50), mutta tästäkin voi jo päätellä, että siihen kyllästyy alle puolen tunnin.

JT

AQUAPLANE

Ohjaat vesihiihtäjää vetävää moottorivenettä. Väistelet tukkeja ja purjeveneitä, jotka holtittomasti ajelehtivat vastaan. Päästyäsi pidemmälle syöksähtelevät moottorivenet mukaan kuvioihin. Näistä selviytyttyäsi meri alkaa kuhista haita, mustat evät viistävät pintaa niiden syöksyessä kohti sinua. Jos vielä kaikesta huolimatta olet selviytynyt hengissä, niin hyökkäykseen käyvät kaikki edellmainitut yhtä aikaa. Peli on kaikessa yksinkertaisuudessaan ihan kohtalainen.

SUPER DOGFIGHT

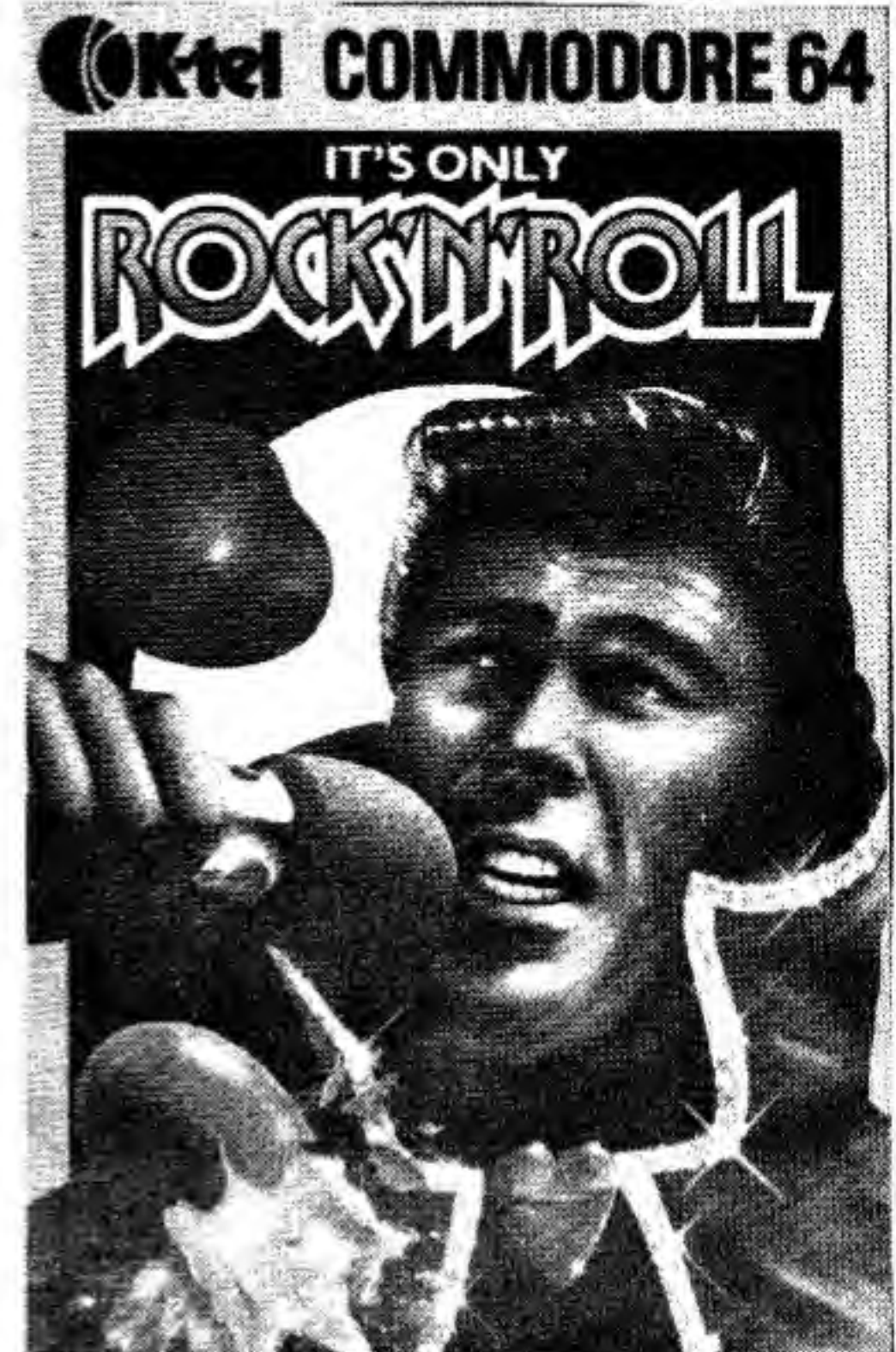
Ensimmäisen maailmansodan aikainen kaksintaistelu ilmassa..., kuulos- taia ihan hyvältä. Aivan liian hyvältä ollakseen totta. Kaksi alkeellista yksiväristä spriteä kieppuu pitkin ruutua. Ammuksiakin lentää vain yksi kerrallaan. Äänet rajoittuvat epämiellyttävään rätinään ammuttaessa. Kun jompaan kumpaan koneeseen on tullut tarpeeksi osumia se syöksyy maahan ja idioottimaisen näköinen tyyppi leijaillee alas laskuvarjolla. Tämä on jo ihan pohjasakkaa.

JT

It's only rock'n'roll on erikoinen simulaatio, jossa perustat rock-yhtyeen ja yrität saada mainetta ja mammonaa. Voit halutessasi kirjoittaa uusia biisejä, palkata managerin tai vaikka ostaa bändillesi jonkin statussymbolin, vaikka vanhan linnan. Voit järjestää konsertteja paikallisessa pubissa tai yökerholla, jonne pääset vasta kun olet suosiossa. Jos rahasi riittävät voit lähteä Euroopan tai Japanin kiertueelle, niin siitä vaan. Voit jopa perustaa ihailijakerhoja ympäri maata. Jos homma pyörii huonosti, voit pyytää lainaa pankilta tai antaa kenkää managerillesi ja palkata paremman. Tämentyyppisiä pelejä ei markkinoilla vielä ole paljoakaan, tämä on yksi parhaista näkemistäni.

Rauhallinen työpäivä burgerissa muuttuu kaaokseksi, kun nakit, munakkaat ja kurkut heräävät herkkiin ja lähtevät metsästämään kokkia. Yrität saada valmiiksi hampurilaisia pudottelemalla sämpylä puolikkaita, pihvejä ja salaattia läpi tasojen. Jos onnistut pudottamaan jotain takaa-ajiesi päälle saat lisäpisteitä. Napattuasi joskus peliin ilmestyviä kahvikuppeja tai jäätelötötkeröitä saat mausteita joilla voit jähmettää vihollisesi. Saatasi hampurilaiset kokoon rata hieman muuttuu ja peli jatkuu vaikeampana kostonhimoisten munkkaiden aina vain lisääntyessä.

JT



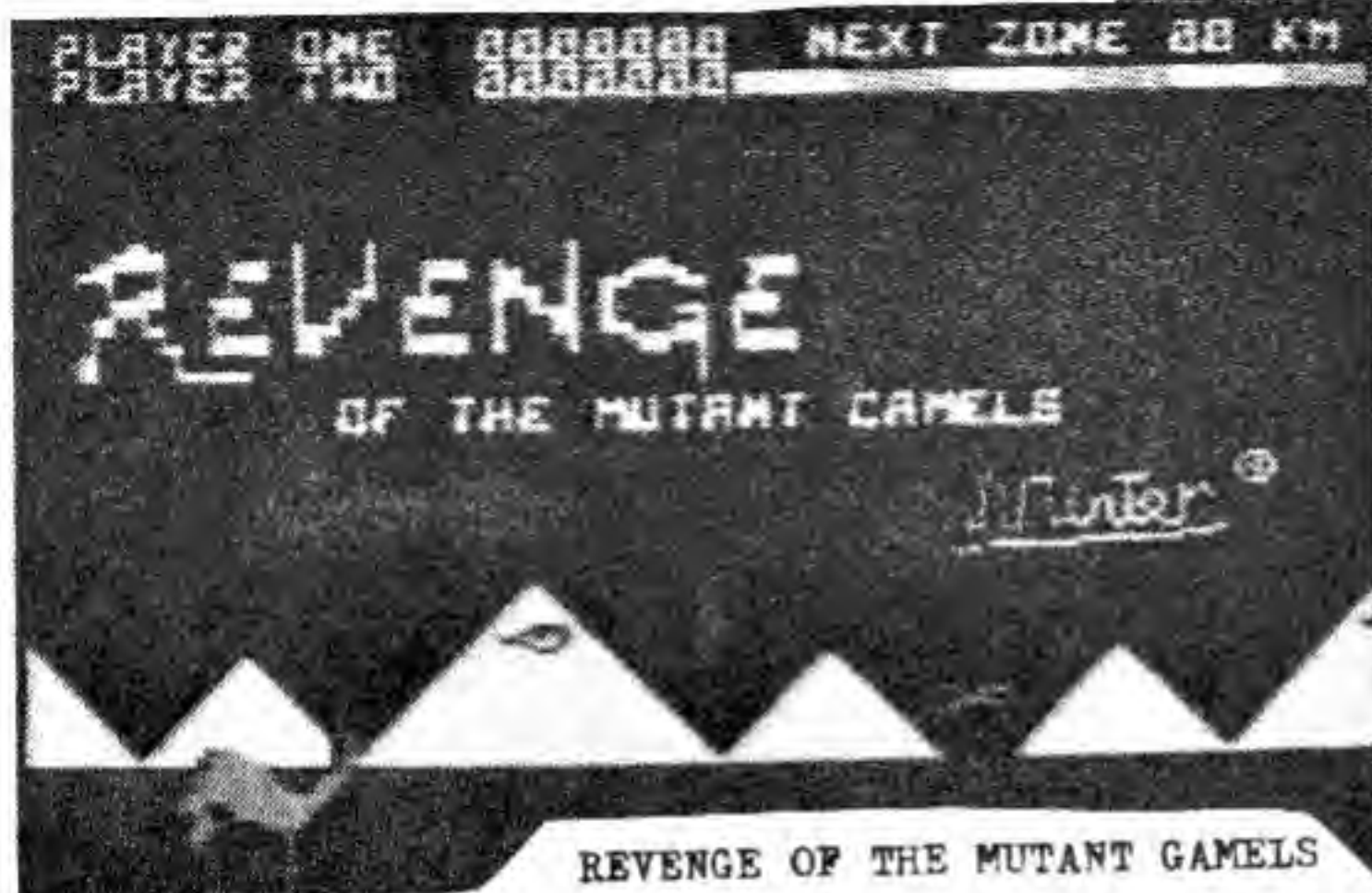
DINKY DOO
 Pikku Dinky-Doo on syönyt yö-
 hään illalla liikaa voileipiä,
 ja herää siksi keskellä yötä
 painajaisuneen. Pääkallot, kää-
 meet ja monet muut elukat y-
 rittävät parhanssa mukaan eli-
 minoida hänet. Ainoana keino-
 selviytyä eteen päin on etsi-
 mään pullo lämmintä maitoa. Kun
 maito on juotu muuttuvat hir-
 viöt kirsikoiksi, jotka Dinky-
 Doo voi syödä (tästä tietävä
 bonuksia). Lopuksi on päästä
 ovelle, jotta pääsisi seuraa-
 vaan huoneeseen. Erilaisia huo-
 neita on viisitoista, jotka kaik-
 ki noudattelevat kuitenkin sa-
 nantyyppistä linjaa. Peli on i-
 han hauska ja ideakin omaperäi-
 nen, mutta Dinky-Doon ohjaaminen
 on paikka paikoin aivan liian
 pikkutarkkaa puhua. Lisää tal-
 laisia 64:lle !!

Moon Alert on erittäin hyvä kopio Moon Buggy
 - peliautomaatista. Ohjaat kuuautoasi kohti
 tukikohtaa. Joudut hyppimään yli kraatereiden,
 ampumaan erilaisia ufoja ja avaruusasemia ja
 kiviä. Edistymistäsi voit seurata tutkasta, sel-
 vittyäsi tarpeeksi nopeasti läpi kuuden sekto-
 rin saat bonuksia. Grafiikka on mukavasti to-
 teutettua ja tausta liikkuu tasaisesti nyki-
 mättä. Äänetkin ovat hyvät, pelin alussa ja le-
 velien välissä on hienosti tehty melodioita. On
 muuten tosi kliffa peli...

TKP



JT



JT

Revenge teki markkinoille tullessaan tietokonepelien historiaa, sillä
 missään muussa aikaisemmassa pelissä ei ollut 42 erilaista vihollis-
 hyökkäystä. Nyttemmin ovat menneet tämänkin ohi (esim. In-
 terceptor softwaren Get of my garden). Ohjaat 90 jalkaa korkeaa kame-
 lia, joka sylkee lasersäteitä. Tarkoituksena on selviytyä 42 erilaisen
 sektorin läpi, vihollisia on tutuista pacmaneista ja avaruusaluksista
 aina kahvikuppeihin, taivaalta sataviin Spectrumeihin ja Atarin joys-
 timiin asti. Aloittelijakin pääsee helposti alussa aika pitkälle ja
 kiinnostusta tuntuu riittävän myöhemminkin. Grafiikka on sanoinkuua-
 mattoman monipuolista ja tarkkaa. Huumorilla on osansa melkein kaikes-
 sa. Musiikki on huipputyötä, pelin alussa soi todella fantastinen sävel-
 mä. Kaikkiaan yksi parhaimmista koskaan tehdyistä ammutapeleistä.

Smugglers Cove, Quicksilver, Spectrum 48K

Historiallinen merirosvo-seikkailu, jossa tekstin lisäksi myös
 grafiikkaa. Kuvat ovat musta-valkoisia ja samoja kuvia on käy-
 tetty useassa huoneessa. Joissakin huoneissa kuvat muuttuvat
 tapahtumien mukaan. Ohjelmassa on 27 huonetta. Tekstit huo-
 neista tulevat normaalilla englanninkielellä, mutta tietoko-
 neen vastaukset toimintayrityksiksi ja HELP:stä saadut vihjeet
 on kirjoitettu Cornwallin murteella, jonka tulkitseminen saat-
 taa aluksi tuottaa vaikeuksia. Selostukset huoneista ovat mel-
 ko pitkiä. Tavoitteena pelissä on löytää Musta Parran aarre ja
 päästä vielä hengissä ulos maanalaisesta luolasta. Pelastumise-
 si mahdollisuudet riippuvat siitä miten hyvä kuninkaallinen asie-
 mies olet ja siitä ovatko tähdet sinulle suotuisat. Käskyjä an-
 netaan hyvin monenlaisilla tavoilla, joskus jopa muodossa:
 1 verbi+1 subst.+1 verbi+1 substantiivi. Sisältää pelitilanteen
 talletus mahdollisuuden, mutta talletus kestää kauan. Peli olisi
 idealtaan ja toteutukseltaan mukava, mutta tämän kaiken sotkee,
 ainakin minun kopiostani löytyvä, virhe. Virhe estää tiettyihin
 huoneisiin pääsyn, joten se estää pelin loppuun pelamisen. HR

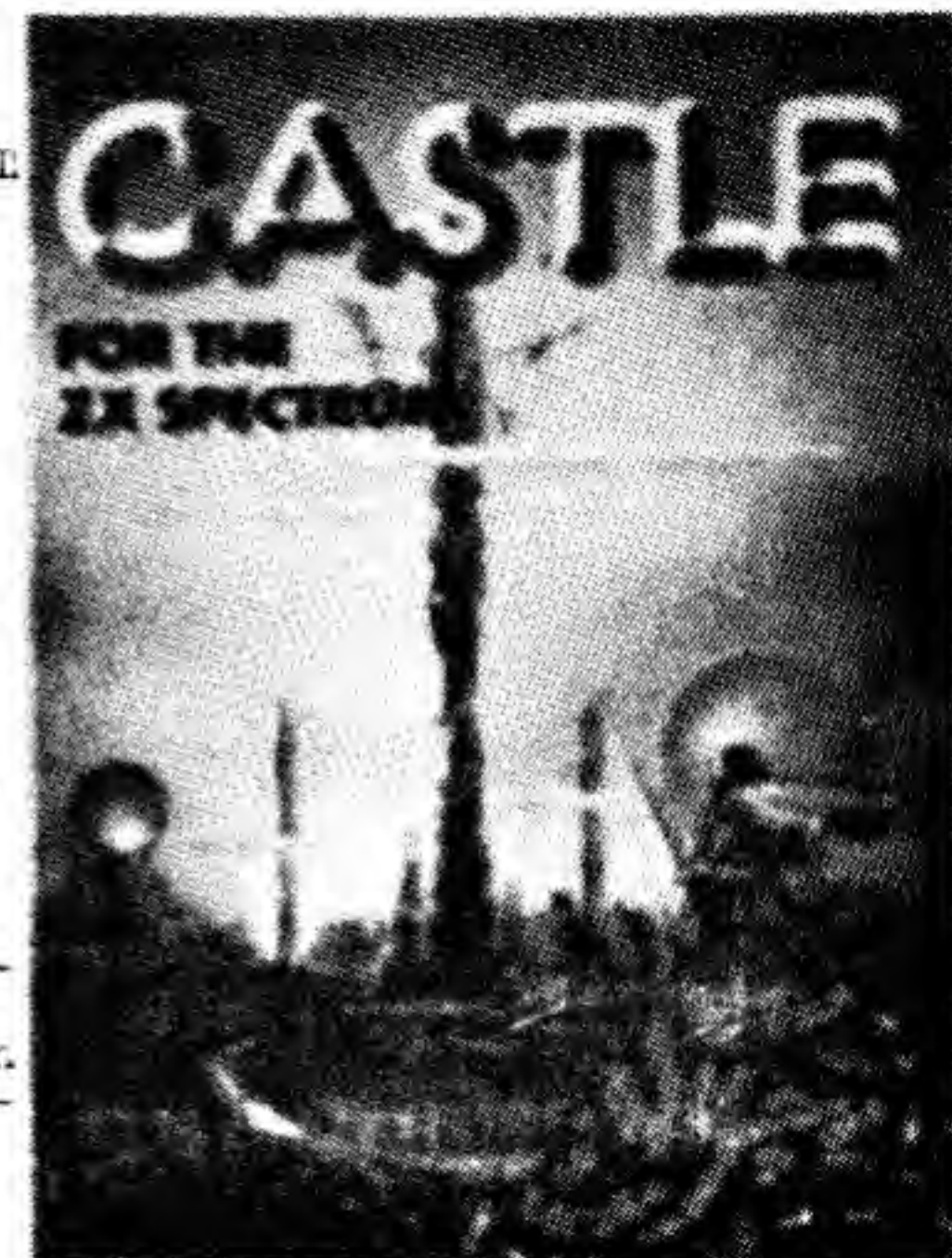
The Castle, Bug-Byte, Spectrum

Todella persoonallinen tekstipe-
 li. Selostukset huoneista ovat lyhyi-
 tä, vain rivi tai pari, mutta se sopii
 tämän pelin tyyliin. Ohjelma on hio-
 tu melko pikkutarkasti toimivia vaa-
 roja myöten.

Juoni on seuraavanlainen. Olet
 tunkeutunut vanhan velhon linnaan ja
 vasta kun olet löytänyt sinne kätke-
 tyt kausi aarretta pääset lähtemään
 sieltä. Ongelmia on useita ja moneen
 niistä on täysin mielipuhollinen rat-
 kaisu. Tässä pelissä kuolema on usein
 lähellä. Tarvittavien vertien löytä-
 minen on useimmiten melko hankalaa,
 joskaan ei mahdotonta.

Pelitilanteen voi tässäkin pelis-
 sä tallettaa tarvittaessa muualle,
 mutta se kestää tuskastuttavan kauan.
 Tämän seikkailun viehätys piilee jär-
 jettömyydessä ratkaisussa ja kipeässä
 huumorissa. Lisätietoja ja vihjeitä
 allekirjoittaneelta, jos tarvis.

HR

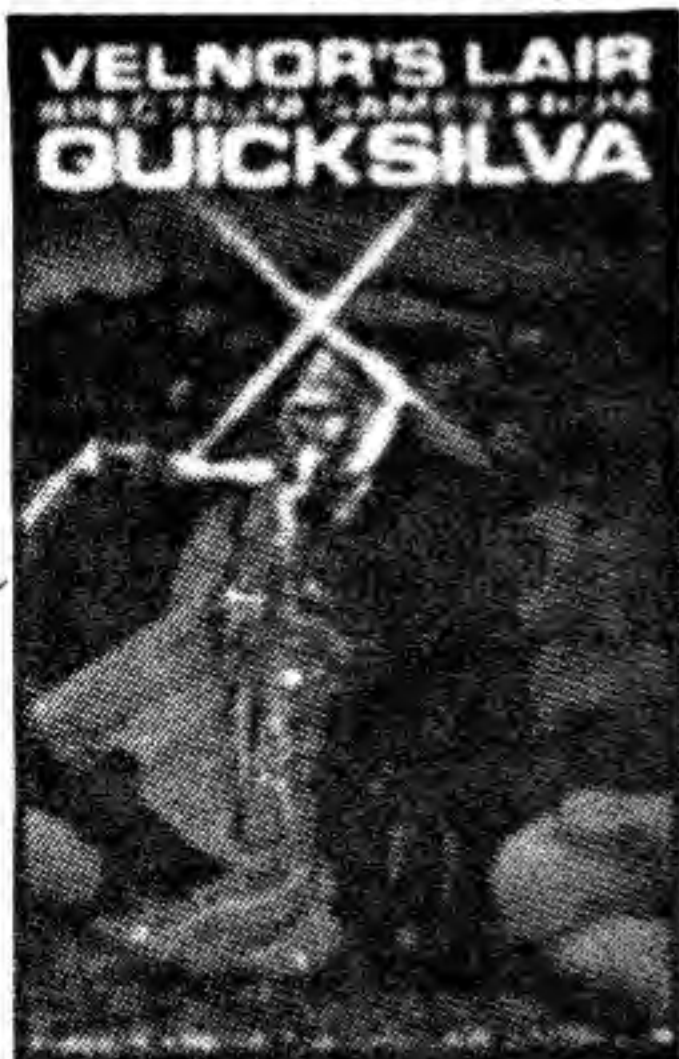


Velnor's Lair, Quicksilver, Spectrum 48K, Oric Atmos

Tämä on Dungeons & Dragons tyylinen seikkailupeli, jossa on todella mukava kerrontatyyli. Pitkät selostukset huoneista ja usein vielä lisätutkimusmahdollisuudet (examine/search) tekevät pelistä mielenkiintoisen. Alussa voit valita itsellesi roolin, velho, soturi tai pappi. Jokaisella hahmolla on omat henkilökohtaiset ominaisuutensa, esim. Velho osaa taikoa, mutta on heikko fyysisesti. Soturi taas on vahva, mutta häneltä puuttuu kyky taikoa.

Hahmosi äkillinen kuolema on harvinaista, voimat vähenevät pelin kuluessa. Ruudun rajauksen (border, väri) tummuu valkoisesta mustaan sitä mukaa kun hahmosi kunto heikkenee. Äänitehosteita on vähänlaisesti. Pelitilanteen voi tallettaa kasetille jos joutuu keskeyttämään pitkäksi aikaa, tosin tämä on aika hidasta. Peli hyväksyy käskyt joko pelkkinä verbeinä tai verbin ja substantiivien yhdistelminä. USE-verbi, joka kuuluu sanavarastoon on hyvin käytännöllinen.

Pelissä on tarkoituksena tuhota Musta Velho Velnor ennenkuin hän muuttuu voittamattomaksi hirviöksi. Lisätietoja tai vinjeitä saa tämän esittelyn laatijalta. HR



Uusimmissa seikkailupeleissä on lähes säännönmukaisesti grafiikkaa tekstin ohella. Näihin uusiin seikkailupeleihin kuuluu J. R. R. Tolkienin kirjan Lohikäärmevuori perusteella tehty peli The Hobbit. Peli sisältää useista, mutta ei kuitenkaan kaikista kohteista tarkuusgrafiikalla tehdyn kuvan. Lisäksi peli on melko hyvä ymmärtämään tekstiä ja se pystyy tulkitsemaan useampisanaisia virkkeitä, vaikkakaan se ei mikään liian hyvä ole tässä suhteessa. Ainakin yksi kohta sai minut kiehumaan pidetystä raivosta. Eräässä kohdassa nimittäin peli sanoo: "I am in a troll's path." Jos sitten yrittää ensiksi loogista ratkaisua Follow path tai Go path, peli vastaa: "I don't see a path here." Fiksua, eiks vaan....

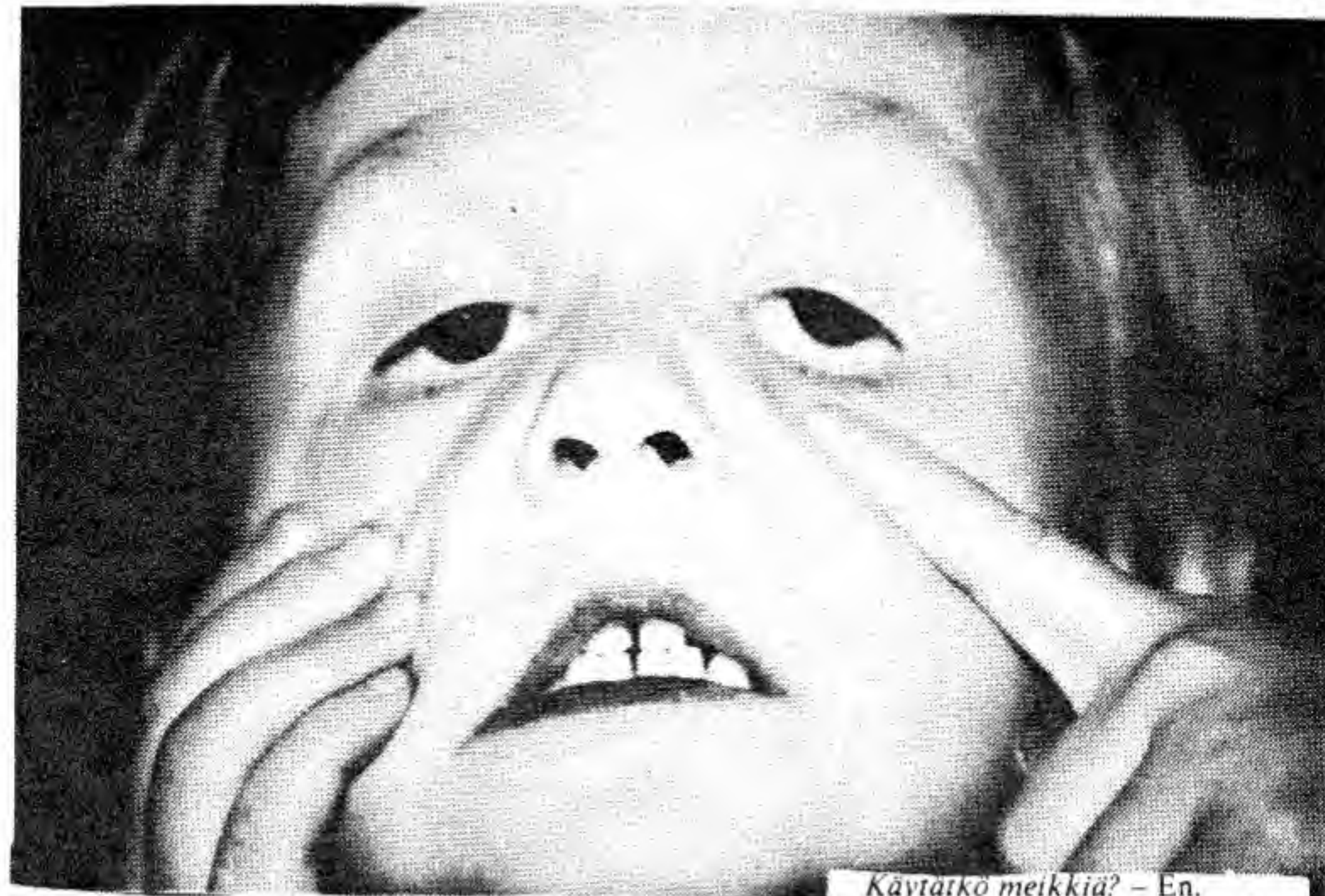
Fikkuvikoja lukuunottamatta peli on kyllä ehdottomasti parhaita adventureita, ainakin niiltä osin joilta minä olen sitä päässyt pelaamaan (Tämän hetkinen prosenttiosuus on jotain kahdentoista luokkaa). Eräs viehättävä piirre on pelin useat henkilöt jotka eivät aina käytäty samantapaisesti, ja joiden kanssa voi jopa puhua vaihtelevalla menestyksellä.

Viimeisten tietojen mukaan Hobbitin julkaissut software yhtiö, Melbourne House, neuvottelee oikeuksien omistajien kanssa Bormusten Herran adventure versiosta. Peli todennäköisesti julkaistaan useassa osassa, ja se valmistuu vasta kuuden, parin kuukauden kuluessa. TP

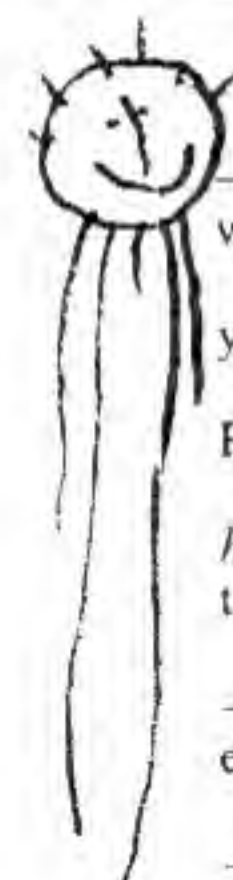
Oric-1, Commodore 64 & Spectrum

VÄHEMMISTÖPALSTA

TÄNÄÄN TAPAAMME HAASTATTELUJA-SARJASSAMME TAPION, JOKA OSOITTAUTUI MITÄ MIELLYTTÄVIMMÄKSI NUOREKSI IHMISEKSI. TAPIOLLA ON MARSU JA MIKRO.



Käytätkö meikkiä? - En.
Millaisessa talossa asut?
- Kerrostalossa.



Autatko äitiä kotitöissä?

- Harvoin. Joskus innostun siivoamaan.

Osaatko ruotsia? - En osaa yhtään puhua ruotsia.

Onko sinulla unilelua? - On, Ressu.

Mitä teet ansaitsemillasi rahhoilla? - Säästän. Tai ostan jotain, jos tarvitsen.

Mikä on säästötavoitteesi?

- En oikeastaan säästä mitään erityistä varten.

Säästätkö omaan porsaaseen?

- On minulla oma porsas. Pikkuveli on oikea possu.



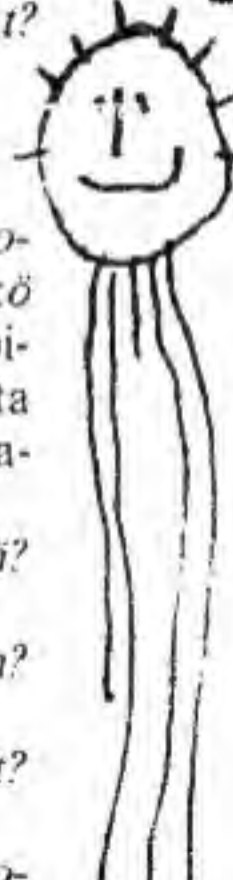
Pitääkö sinun aina olla muodin mukaan puettu? Käytätkö paljon rahaa vaatteisiin? - Ei pidä olla, mutta tykkään vaatteista hirveästi. Aika paljon menee rahaa.

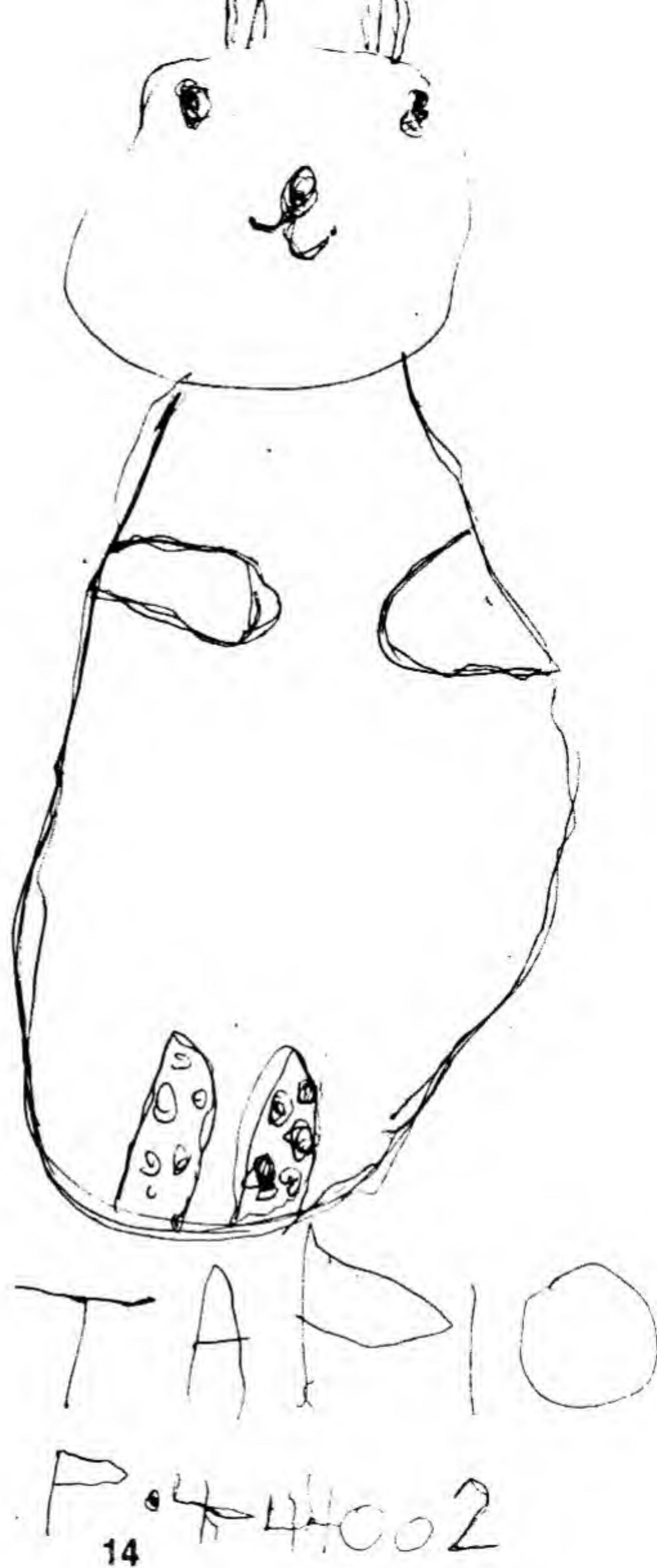
Oletko käynyt Linnanmäellä?

- Se on aina kesän ohjelmassa. Oletko matkustanut junalla?

- Olen, aika pitkiä matkoja. Missä eri maissa olet käynyt?

- Ruotsissa ja Kreikassa. Miten ensimmäinen ulkomaanmatkasi meni? - Upeasti.





Mikä laulu on sinusta mukavin laulaa? – 'On vain sydän'.

Saatko paljon ihailijakirjeitä? – Noin 20 päivässä.

Vastaatko niihin? – En, mutta kortti yritetään lähettää. Ne ovat tällä hetkellä lopussa.

Onko sinulla ihailijakerhoa? – Ei.

Onko sinulla paljon poika-ihailijoita? – Tyttöjä on enemmän, ainakin tytöt kirjoittelevat enemmän.

Onko sinusta hauskaa olla nuorena kuuluisa? – Jää ainakin muistoja.

Suomen parhain laulaja? – Riki Sorsa.

Leikitkö vielä nukeilla? – En. Mistä pidät? – Liikunnasta, karkeista, nukkumisesta ja syömisestä.

Kuinka paljon syöt karkkia päivässä? – Vaikea laskea.

Keräätkö jotain? – Olen kerännyt kiiltokuvia. Tarroja on aika paljon. Nimmareita kerään. Postimerkkejä minulla on, mutta en ole kerännyt niitä.



Harrastatko ohjelmointia? Entä videopelejä? – Minulla on tietokone, mutta en osaa vielä ohjelmoida sitä. Se on ollut vasta kuukauden. Videopeleissä minä sekoan aina.



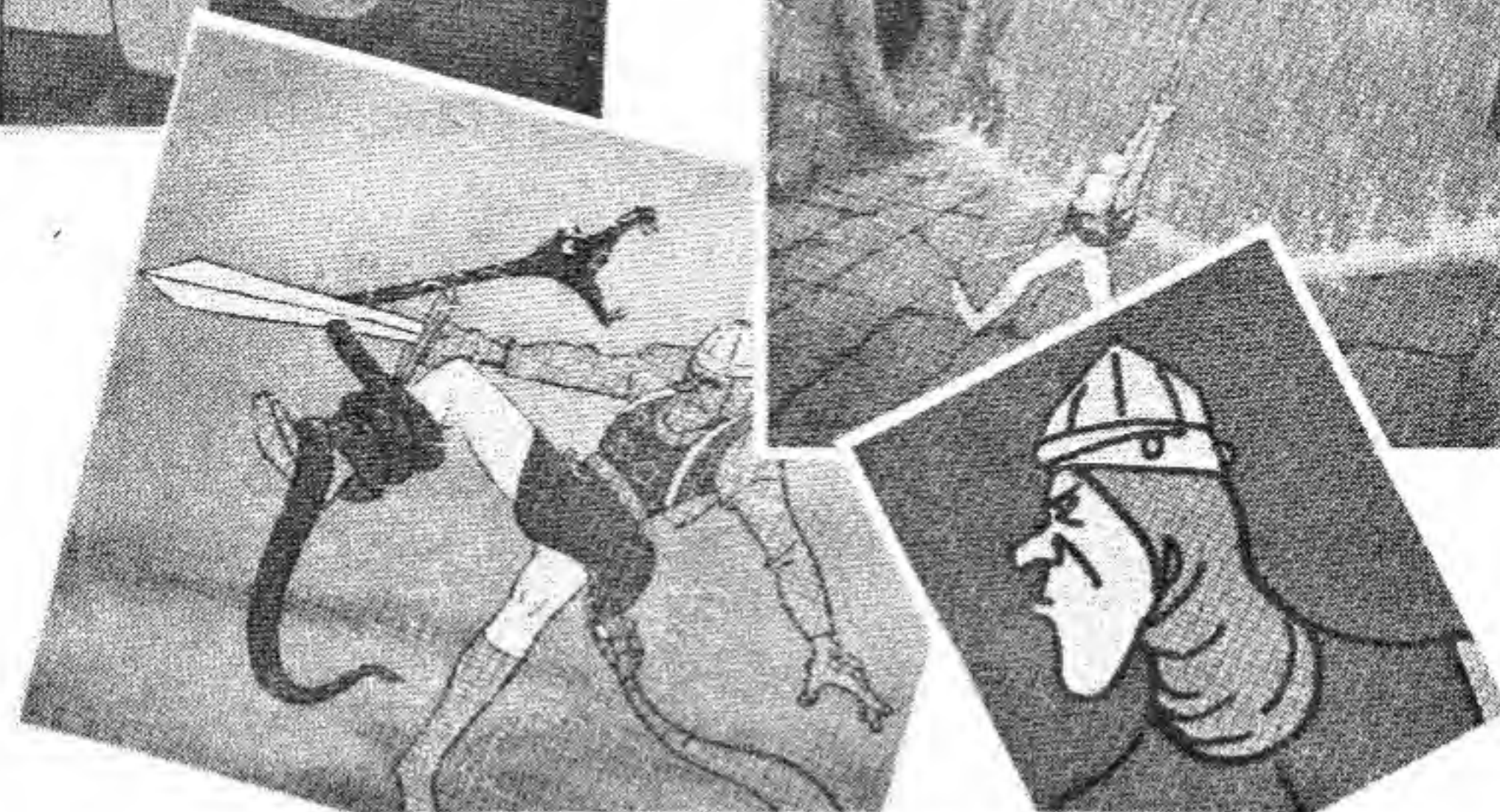
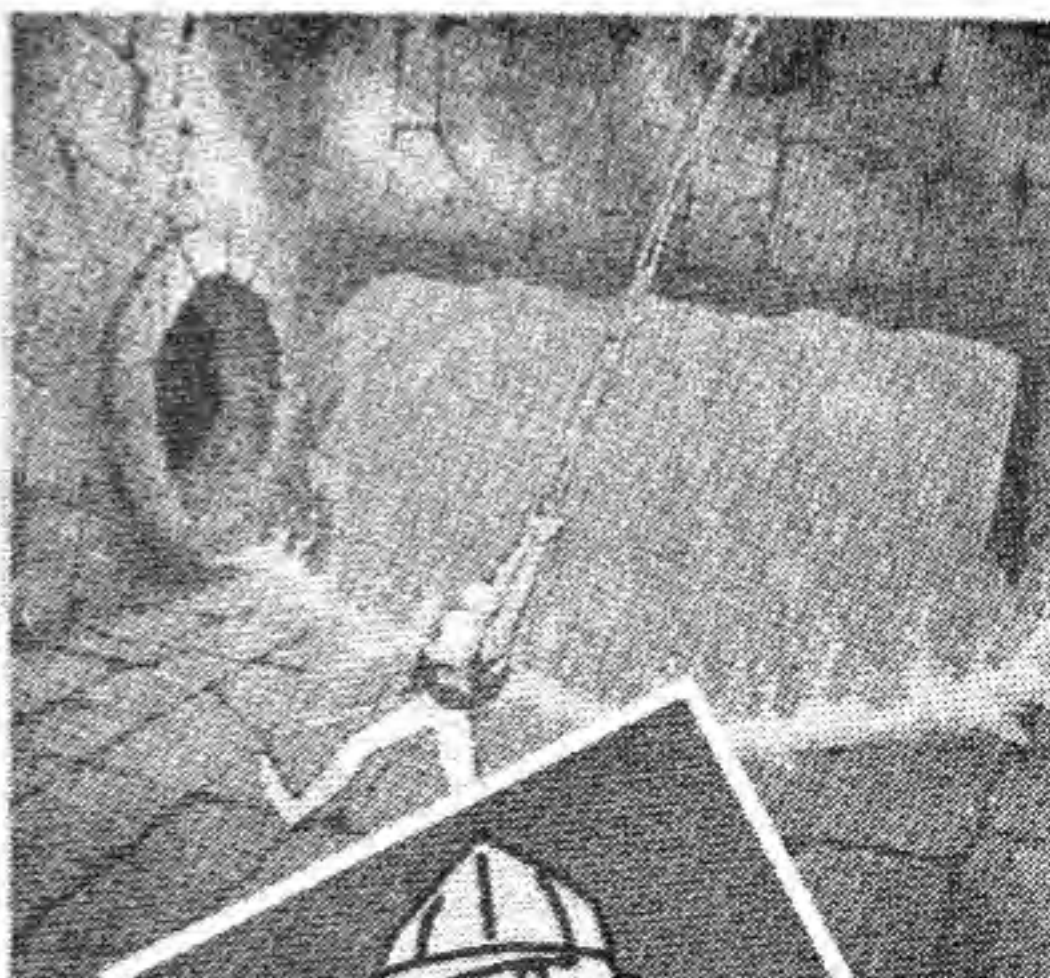
Pidätkö Ritari Assästä? – En, vaan inhoan.



KAIKKI LUKIJAT, AINAKIN NOKKE-
LAT SELLAISET, YMMÄRSIVÄTTÄ-
MÄN HAASTATTELUN. LEIKKIMIELI-
SEN SÄVYN! 15 HEI TAAS!!

DRAGON'S LAIR

Ensimmäinen Laser-Disk tekniikkaa hyväksikäyttävä peliautomaatti oli DRAGON'S LAIR. Se vie pelaajansa Dirk The Daringin suodossa kiroit - tuun linnaan selvittämään tietään läpi 38 erilaisen huoneen. Missään aikaisemmassa automaattissa ei olla nähty näin fantastista graafista toteutusta. Tekniikka vastaa samaa jolla tehdään piirretyt elokuvat. Kaiken takana on amerikkalainen firma Starcom ja kuuluisa mies, piirrettyjen tekijä, Don Bluth. Jotkut muistavat hänet piirretystä "The secret of NIMH".



Pelattuani Dragon's Lairia, huomasin sen olevan varsin ahdas markoille, jokainen pelihän maksaa tietenkin kaksi markkaa. Ensimmäinen pelini kesti tuskin puolta minuuttia. Dragon's Lair ei ole peli samaan tapaan kuin Pac-man tai Star Wars. Dirk The Daring ei suoraan tottele ohjausta, vaikka repisit joystimen irti koneesta. Peli on aivan kuin elokuva, joka jatkuu esteenpöhin jos osaat vähän tikkua ja painella nappia oikein. Jos teet liikkeit väärin tai olet myöhässä Dirk The Daring piestään, syöään elävältä, pudotetaan kuiluun tai jostain muuta yhtä ravitsevaa. Vihollisia löytyy ritareista, pähkälloista ja käärmistä aina sortuviin silteihin, umpeenmuurattuihin seiniin ja lepakoihin. Voit myös joutua roikkumaan palavissa köyissä tai maanalaisten virran pyörteisissä. Dragon's Lair on varmasti ihan hauska peli ja suurta seikkailua sellaiselle, joka osaa pelata sitä kunnolla. Koneeseen uppoaa varmasti sataasia, ennekuin pystyy peittoamaan sen. Musiikki ei Dragon's Lairissa ole mitään turhaa pimputusta, sillä se ei ole sekään tehty tietokoneella vaan tulee suoraan diskiltä. Tunnelman tiivistäessä myös musiikki vaihtuu jännittävään tiivistäväksi. Muita tehokeinoja ovat joskus kuuluva puhe ja kuvakulmien fantastiset zoomailut. Tulevaisuudessa Dragon's Lairia voidaan pelata myös kotona, sillä Coleco on ostanut oikeudet peliin ja aikoo valmistaa siitä version Colecovisionin telkkupeliin. Suomalaisille pelihulluille tiedoksi: Dragon's Lairia on tuotu maahan 84 kpl Raha-automaattiyhdistyksen toimesta. Peliin kannattaa tutustua paikallisessa baarissa, kunhan ensin käy pankissa...

SAISIKO OLLA MUUTAKIN KUIN BASICIA?

Vähänkin pidempiä ohjelmia kehittäneet kansalaiset joutuvat repimään hiuksensa irti ohjelmoinnin loputtua loogiseen virheeseen, jota on miltei mahdotonta paikallistaa. Tällöin viimeistään ohjelmoitikieli ja kone manataan helvetin pimeimpään paikkaan. Onneksi sentään kaikki koneet eivät ole kielieidonnaisia, joten 64:n ja Spectrumin omistajat voivat rauhoittua: On olemassa muitakin kun Basic!

PASCAL -askel kohti avarampia laitumia

Pascal on monessa suhteessa näppärä vaihtoehto, sillä siihen on melko vaivatonta tutustua BASICin jälkeen. Pascal on looginen rakenteeltaan, käännettynä erittäin nopea, sopii massiiviseen ohjelmointiin ja Pascal-ohjelman voi ymmärtää muutkin kuin itse tekijä. Pääideana on aliohjelma rakenne. Tämä tarkoittaa sitä ettei ohjelmoijan tarvitse pitää mielessä pirunmoisia rivinumeroita ja muuta todella hankalaa, kun muistaa kutsua ohjelmia/aliohjelmia nimellä, siinä kaikki. Loogisuus taas ilmenee Pascal-ohjelman listausta tutkittaessa: sehän on selvää Enklantia, ja sitä-hän osaa jo kolmasluokkalainen! Harmi vain, ettei pienkoneiden (max. RAM 64K) muistien mahdu ryörimään kunnon Pascal, vaan 200-300K vaatineet hirmut ovat joutuneet kärsimään inflaatiota, toivottavasti ei ohjelmoijan kustannuksella.

LOGO -proseduureilla pääsee

Logo on pehmeä kieli. Se pistää päänsä piiloon kultuaan sanan 'Pascal'. Logo onkin ennenkaikkea grafiikkataituri. Sen erittäin yksinkertaisilla primitiiveillä saa jokainen aikaan huikaisevia kuvia viidessä minuutissa. Lisäksi Logo on ehkä älykkäimpiä kieliä Lispin rinnalla. Se käsittelee sanoja ja listoja nopeammin ja tehokkaammin kuin taikuri sormiaan, esim. adventuret on helppo koota Logolla, katsokaapa vaikka 64:n Logo Utilities diskettiä! Ja mikä mukavinta Logon proseduurirakenne on helppo omaksua, sen jälkeen osaatkin jo Logoa.

FORTH -neljäs sukupolvi

Forth on turboahdetuin kieli. Standardi Forth mahtuu jo 8K:oon, eikä sen enempää tilaa tarvitsekaan. Forthin teho perustuu rakenteeseen jolloin yksi käsky voi edustaa satoja muita käskyjä. Periaate on kuin Logossakin, kieltä voi itse laajentaa ja laajentaa, eikä ole rajoitettu kielen alku-peräisiin rutiineihin. Forthin pinoperiaate tekee sen tehokkaaksi ja nopeaksi numeron murskaajaksi, mutta toisaalta periaate on vaikea omaksua ainakin BASICin jälkeen. Mutta tehokkudesta kannattaa maksaa vaivaa.

Entä sitten?

Tarkoituksena ei ole polkea Basicia maantasalle, vaan avata näkymiä kehittävämpään ohjelmointityöhön eli jokainen ongelma ei ratkea tietyllä kielellä, vaan siihen tarvitaan jo muuta avuksi. Oletko syönyt samaa saunapuroa jo vuosia?

AK

SAISIKO OLLA MUUTAKIN KUIN BASICIA?

Sinclair QL

Nopeus on tietenkin tärkeä, kun suunnitellaan pitkiä ja monimutkaisia ohjelmia. ROMin vaihto nopeutti ohjelmien suoritusta n. 15%

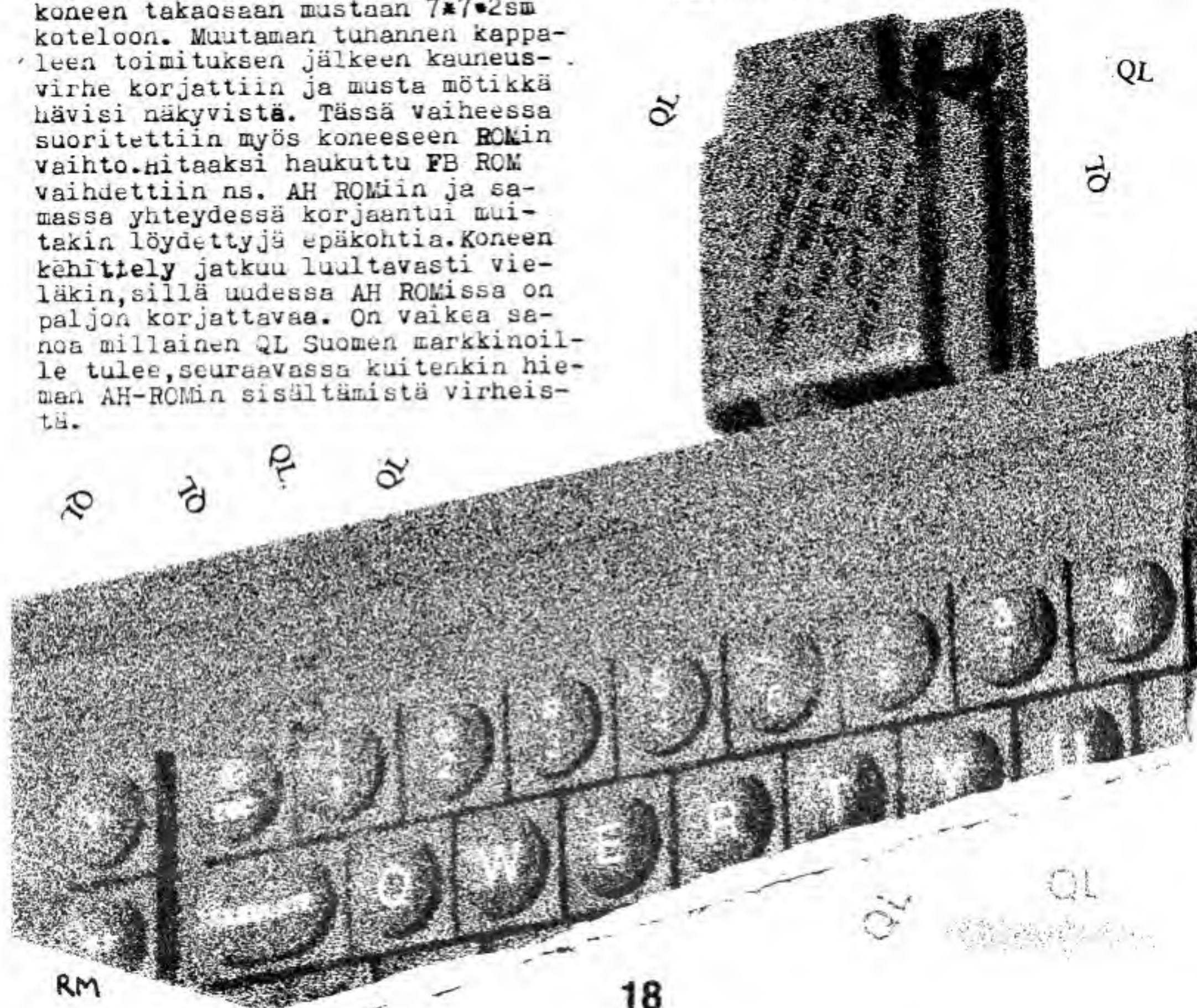
ja ohjelmien latausta yli 40%. Tässä huolimatta on helppo löytää QL:ää nopeampia kotimikroja, sellaisia ovat esim. BBC, Advance ja Amstrad. QL:n microdrivet ovat hitaampia kuin Spectrumin, valmistohjelmien lataaminen kestää 40-50s.

ROMissa on 4kt tyhjää, sinne olisi sopinut mukavasti koko raudun editori. Piin arvossa on virhe ja näinollen esim. SIN(90*PI/180) on suurempi kuin 1.

QL ei tietävästi sovi yhteen useimpien televisioiden ja monitorien kanssa. Englantilainen Microvitec on kehittänyt vartavasten QL:ään sopivan monitorin.

Viime numerossa oli jo juttu, jossa Sinclairin uutukainen Quantum Leap esiteltiin melko tarkkaan. Ensimmäiset QL:t tulevat vuodenvaihteessa myyntiin, jos Hedengreen pitää lupauksensa.

Laite esiteltiin Englannissa ensimmäisen kerran tammikuussa-84. Siinä vaiheessa kone oli melko keskeneräinen, ja monen mielestä sen myynnin aloittamista olisi pitänyt lykätä puolella vuodella. Ensimmäiset QL:t eivät mahtuneet koteloonsa, osa hardwaresta oli sijoitettu koneen takaosaan mustaan 7*7*2sm koteloon. Muutaman tuhannen kappaleen toimituksen jälkeen kauneusvirhe korjattiin ja musta mötikkä hävisi näkyvistä. Tässä vaiheessa suoritettiin myös koneeseen ROMin vaihto. Hitaaksi haukuttu FB ROM vaihdettiin ns. AH ROMiin ja samassa yhteydessä korjaantui muitakin löydettyjä epäkohtia. Koneen kehittäely jatkuu luultavasti vieläkin, sillä uudessa AH ROMissa on paljon korjattavaa. On vaikea sanoa millainen QL Suomen markkinoille tulee, seuraavassa kuitenkin hie- man AH-ROMin sisältämistä virheistä.



QL on monessa asiassa käyttäjäystävällisempi kuin kotimikrot yleensä. Ohjelmaa tehdessä se aloittaa automaattisesti uuden rivin ja hoitaa tyhjän tilan kaskyjen väliin. Listaukset ovat selkeitä ja Superbasicin kaskykanta mahdollistaa monimutkaistenkin rakenteiden käytön.

Ohjelman voi ajaa niin että myös listaus on samaan aikaan näkyvissä. Jos kone odottaa merkkijonoa ja annat vahingossa numeron se muutetaan automaattisesti jonoksi. FOR ilman NEXTiä ei aiheuta ohjelman keskeytymistä, vaan QL ilmoittaa siitä vasta ajon päätyttyä. Näyttöä on mahdollista rullata ylös- tai alaspäin piste kerrallaan.

Monet luvatuista ominaisuuksista vaativat joko konekielen käyttöä (moniajo), tai eivät onnistu ol- lenkaan (orja Spectrumit). QL ei varmasti ole virheetön vehje. Kyli- kiäisohjelmat on tarkoitus kääntää Suomeksi. Kääntämistyötä on varmasti hidastanut ja vaikeuttanut se että näistä ohjelmista on liikkeellä eri versioita. Psionilla ei nimittäin ollut käytössä lopullista versiota QDOSista kun ohjelmien kehittäminen aloitettiin.

Kulutustavaravaroissuilla Helsingissä oli Hedengrenin osastolla näytteillä 2 QL:ää. Toisessa pyö- ri shakki-ohjelma ja toista sai kokeilla vähän muutenkin. QL:n musta kotelo vaikutti jännittä- vältä ja samalla liian pieneltä ja heppoiselta sisältääkseen mitään muistavaa. Siitä lähti kak- si jontoa ja nostaessani konetta havaitsin sen yllättävän paina- vaksi kokoonsa nähden (1,4kg). Näp- päimisessä oli oikein hyvä tuntuma.

QL:n oikea puoli kuumentee huomattavasti jos se on kauan pääl- lä, mutta se ei tietävästi hait- ta microdrivejen toimintaa.

Kokonaisautena QL on mu- kava paketti, ei kuitenkaan välttämättä paras. Toivotaan, että Suomeen saapuvista ver- sioista on pahimmat viat kor- jattu niin että QL sisältäisi suurimman osan luvatuista omi- naisuuksista.

SUPER BASIC

Inbuilt Procedures

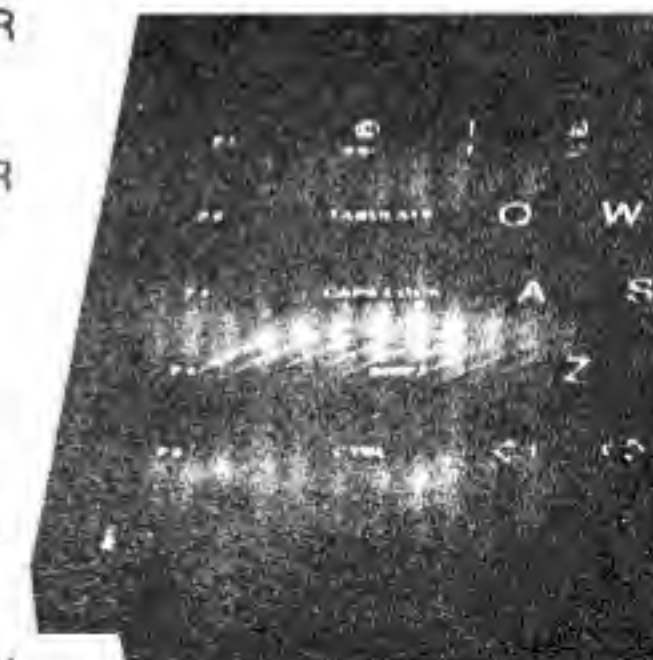
ARC
ELLIPSE
LINE
POINT
SCALE
BEEP
INPUT
PAUSE
PRINT
BAUD
CLOSE
COPY
COPY_N
DELETE
DIR
FORMAT
OPEN
OPEN_IN
OPEN_NEW
POKE
POKE_W
POKE_L
RANDOMISE
CLEAR
CONTINUE
EXEC
EXEC_W
LBYTES
LIST
LOAD
LRUN
MERGE
MRUN
NEW
RETRY
RUN
SAVE
SBYTES
SEXEC
STOP
AT
BLOCK
BORDER
CLS
CSIZE
CURSOR
FLASH
INK
OVER
PAN
PAPER
RECOL
SCROLL
STRIP
UNDER
WINDOW

Inbuilt Functions

BEEPING
INKEY\$
KEYROW
ABS
ACOS
ACOT
ASIN
ATAN
COS
COT
EXP
INT
LN
LOG10
SIN
SQRT
TAN
PI
CHR\$
CODE
PEEK
PEEK_W
PEEK_L
RND

Commands

FOR
REPEAT
SELECT ON
IF THEN ELSE
DEFINE
PROCEDURE
RETURN
DATA
END FOR
END IF
END REPEAT
END DEFINE
END SELECT
EXIT
NEXT



Ruususen uni

Petri Tuomela

Ernst Japp imaisi savukkeestaan kiihkeän henkisivun ja tumpasi natsan tuhkakuppiin syvästi huokaisten. Syviin ajatuksiin vaipuneena hän jäi konemaisesti hiertämään tumpia tuhkakupin laitaa vasten, kunnes puhelimen kiivas pirinä sai hänet hätkähtämään ja hänen tajuntansa palaamaan normaalille tasolle. Lausuen äänettömän kirouksen hän käveli puhelimen luo ja antoi sen soida vielä kerran ennen kuin hän vastahakoisesti nosti kuulokkeen.

Soittaja oli hänen esimiehensä Art Walsh, Walsh & Walsh vakuutusyhtiöstä.

"Jälleen kerran, Japp", hän kuuli päässänsä nopeasti kiihtyvän jyskytyksen läpi pomonsa sanovan.

- Tiedätekö, että tämä on jo neljäs tekemänne kausitilitys, jonka laskelmat eivät täsmää alkuunkaan, pomo jatkoi äänellään, jonka sävystä ei voinut olla huomaamatta hänen ehdotonta esimiesaseman korostamisen tarvetta.

- Haluan, että tullette tänne ja nyt heti! Onko selvä!

Japp sopersi jotakin myöntävää vastaukseksi ja jäi kuuntelemaan puhelimen monotonista ääntä pomon katkaistua puhelun. Hänen silmissään välähti syvä viha hänen paikatessaan kuulokkeen takaisin paikalleen.

Hetken aikaa hän hengitti raskaasti yhteenpurtujen hampaidensa läpi ja vilkaisi sitten kelloaan.

- Puoli kahdeksan illalla! Asuuko se vanha haaskalintu toimistossansa, hän ajatteli.

Japp käveli takaisin pöytänsä luokse ja napsautti virran pois silmä olevasta tietokoneestaan. Silmänräpäyksessä hänen koneellansa luoma taideteos lakkasi olemasta. Japp astui ulos kaupungin painostavaan iltahämärään.

Alkujaan Japp oli päättänyt hankkia toimeentulonsa tietokonetaiteilijana, mutta oli joutunut kuitenkin olosuhteiden pakosta hankkimaan itselleen porvarillisen, koulutustaan vastaavan työpaikan. Rahahuolet olivat hellittäneet sen jälkeen, mutta esiin alkoi tulla aivan toisenkaltaisia ongelmia. Japp ei voinut tulla toimeen pomonsa kanssa, joka oli vanhoillinen ja työntekijöiltään täydellistä täsmällisyyttä joka asiassa vaativa mies. Tästä johtuen alkoi ilmaantua myös muita vaikeuksia, jotka ajan myötä vain kasvoivat kuin rinnettä alas kierivä lumipallo. Japp huomasi elävän suunnattoman stressin alla. Vähä vähältä hän tunsi stressin tappavan hänen luovuutensa, ja se taas johti omanarvontunnon pirstoutumiseen. Hän pelkäsi muuttuvansa sellaiseksi värittömäksi olennoksi, jonka kaltaisena hän useimpia ihmisiä piti.

Japp käveli hitaasti, kädet syvällä taskuissaan, joen viertä kulkevaa katuja, joka alkoi vähitellen hellittää otettaan ihmisistä. Katulamput alkoivat hiljalleen syttyä ja Japp pysähtyi yhden alla ja sytytti savukkeen. Mietteissään hän katseli joen tyyntä, mustaa vettä ja ajatteli, kuinka se pimeällä näytti oikeastaan puhtaalta synkkyydessään, kun taas päivällä se oli saastaisen ruskeata. Jälleen kerran hän mietti, kuinka voisi häivyttää täysin ajatuksistaan sen stressin, joka ei edes unessa antanut hänelle rauhaa.

Juuri kun Japp oli aikeissaan jatkaa matkaansa hän sai idean: miksei hän voisi käyttää luovuuttaan ja tietokonettaan ongelman ratkaisemiseksi. Ensimmäisen kerran moneen viikkoon hän tunsi keksineensä taas jonkin päämäärän, johonka sikoisi järjestelmällisesti pyrkiä.

Hän jatkoi matkaansa huomattavasti piristyneenä ja astui työpaikansa ovesta sisään, joka oli aina tuntunut tuovan uusia tunteita, mutta tällä kertaa Japp ei kiinnittänyt huomiota siihen.

Vähän puolen yön jälkeen Japp palasi asunnolleen ja meni suoraan nukkumaan, koska edessä oli viikonloppu ja hänellä olisi aikaa toteuttaa suunnitelmansa, mutta sen täytyisi tapahtua virkein mielin.

Hän heräsi myöhään lauantaiamupäivällä ja joi mustaa, väkevää kahvia, sekä poltti piipullisen Half & Halfia, lempitupakkeensa. Hän tuijotti olonsa paremmaksi kuin aikoihin, ja siitä oli jo piipunpolto varma merkki. Stressin ollessa raskaimmillaan hänellä ei yksinkertaisesti ollut voimia keskittyä rauhallisuutta vaativaan piipunpoltoon, vaan hän poltti savukkeita sellaisella kiihkeydellä, että siinä ilmeni itsetuhon piirteitä.

Putsattuaan piippunsa Japp käveli tietokoneensa luo ja sytytti virran kuvitellen mielessään jonkinlaisena elollisena organismina niitä koneen sisällä tapahtuvia lukemattomia toimintoja, jotka tuo pieni liike saa aikaan.

Hän istuutui tuoliinsa ja alkoi näppäillä konettaan kiivaaseen tahtiin.

Hänen suunnitelmansa oli yksinkertainen: Hän aikoi vapautua stressistään, ainakin hetkeksi, hypnoosin avulla, ja tietokone saisi näyttää hypnotisoijan osan.

Japp oli aina keskittänyt pääpainon ohjelmoinnissaan musiikin ja grafiikan alueelle, ja nyt hän aikoi pistää kaikkensa peliin, jotta ohjelman vaikutus olisi mahdollisimman tehokas.

Japp päätti aloittaa ohjelmansa rentouttavalla musiikilla ja sopuisuutuisin värein tehostetulla harmonisella grafiikalla. Näiden luominen tuntui hänestä tuskallisen vaikealta, koska hänen oma mielentilansa oli ollut niin pitkään tasapainoton. Kovan työn jälkeen hän onnistui kuitenkin saamaan aikaan haluamaansa jälkeä.

Ohjelman oli tarkoitus edetä siten, että musiikki hiljenisi vähitellen, kuva himmenisi samalla ja samassa tahdissa Japp itse vaihtaisi yhä syvempään ja syvempään hypnoosiin, josta hänet herättäisi ainoastaan yksi ainoa määrätty ärsyke.

Saatuaan tämän vaiheen ohjelmoitus tyydyttävään muotoon hän siirtyi herätysvaiheeseen. Hän arvioi, että 12 tuntia olisi riittävä aika ensimmäisen hypnoosin pituudeksi. Ajan kuluttua umpeen alkaisi kone soittaa hänen säveltämää yksinkertaista melodiaa, ja äänenvoimakkuus nousisi pikku hiljaa huippuunsa, jolloin herääminen tapahtuisi.

Saatuaan ohjelmansa kokonaan kirjoitetuksi hän alkoi äärimmäisen huolellisesti tarkastaa sitä, jotta mikään ei voisi mennä vikaan. Hän ei suinkaan sikonut toteuttaa maailman ensimmäistä tietokoneavusteista itsemurhaa.

Lauantaipäivä alkoi kääntyä iltaansa ja Ernst Japp tunsi taas ahdistavaa masennusta yhdestä menetetyistä kallisarvoisista vapaapäivistä, ja siitä, että jälleen oli lähempänä uuden, ennalta-arvaamattomia kauhuja sisältävän viikon alku. Hän sulki silmänsä ja toivoi, että hänen luomansa ohjelma tuottaisi toivotun tuloksen.

Tasan kello 20.00 Japp latasi ohjelman koneeseen ja kirjoitti jännittyneenä run-käskyn. Hän sivelivät hetken aikaa koneen sileää pintaa ja nousi sitten sammuttamaan huoneiston kaikki valot. Monitorista heijastuva savensinen valo vangitsi hänen katseensa ja hän pysähtyi vastaten tuon sähköisen silmän katseeseen. Sitten hän käveli päättäväisin mielin koneen luo ja painoi return-näppäintä. Hänen mielessään välähti ajatus, että voisiko hän kestää sitä pettymystä, mikä seuraisi, jos ohjelma ei toimisi. Hän ei yksinkertaisesti voinut ajatella sitä.

Hänellä oli nyt tasan kaksi minuuttia aikaa siirtyä istumaan konetta vastapäätä olevaan nojatuoliin.



- Minun on rentouduttava, rentouduttava, Japp ajatteli.
 - Enää ei voi olla kuin minuutti jäljellä
 Japp yritti keskittää ajatuksensa jalkeihinsa, joista rentoutumisen alkaisi ja nousisi sitten ylöspäin muihin ruumiinosiin. Hän kuuli tai paremminkin aisti monitorin hiljaisen sirinän, joka tuntui vähitellen täyttävän koko sen tilan, jossa hän oli.
 - musiikki alkaa aivan näillä sekunneilla, hän ajatteli
 - minun on rentouduttava
 Ensimmäinen sävel leikkasi hiljaisuuden ja sitten toinen, ja pian kuului melodia, joka oli niin kaunis ja lempeä, että Japp ei voinut uskoa sitä hänen itsensä säveltämäksi. Se solisi kuin keväinen pu-ro ja siihen tuntui skoittuvan kevättauulen hiljainen humina puiden lehviissä ja lintujen heleä viserrys.
 Kuvaruutuun alkoi muodostua aivan kuin meren saltoja, jotka hiljalleen liikkuiivat musiikin tahdissa ja saltojen päälle muodostui himmeä kuva, joka kirkastui häikäisevän kultaiseksi palloksi muistuttaen erämaan aurinkoa.
 Japp tunsi ihmeellisen lämmön kulkevan kuin sähkövirtana hänen kehonsa läpi ja täyttäessään hänen jokaisen solunsa se muutti hänen sydämenlyöntinsä toistamaan musiikin tahtia.
 Ernst Japp tunsi kuinka maailma hänen ympäriltään alkoi kadota ja hänestä tuli yhtä tuon kultaisen auringon kanssa.
 Enää ei ollut Ernst Jappia ja hänen mesterillista ohjelmaansa, oli vain kultainen aurinko, joka sykki palavas hehkus.
 Vähitellen muodostui auringon taskse samettinen svaruus, jossa tuikkivat tähdet olivat kiintopisteitä sen pohjattomassa syvyydessä, ja jokainen tähti soitti tuikkiessaan omaa säveltään.
 Kultainen aurinko alkoi kiittää kohti tuota syvyyttä ja se pieneni pienemmistään, kunnes se oli vain yksi tähti muiden joukossa, valovuosien päässä.
 Hetken aikaa tähdet tuikkivat kirkkaimmillaan ja hiipuivat sitten pois ja jäljelle jäi vain täydellinen pimeys.
 Jappin tasainen hengitys ja monitorin sirinä kietoutuivat toistensa ympärille huoneisto muuten täydellisessä hiljaisuudessa. Kun varkein liittyi mukaan kolmaskin ääni, joka ensin täydensi kahta muuta, mutta ryöstäytyi sitten valloilleen yhä kovempaan ja kovempaan. Se lähti raskaista sadepisarista, joita valtavat taivaalle kerääntyneet ukkospilvet sylkivät kaupunkiin. Jossain välähti salama ja siitä seuraava jyrrinä repäisi lopullisesti riekaleiksi hiljaisuuden veran.
 Myrsky viipyi nukkuvan kaupungin yläpuolella jonkin aikaa ja alkoi sitten siirtyä kohti horisonttia. Se oli jo näyttänyt kaupungille voimansa ja sinkosi viimeisen salamansa kohti kaupunkia. Se osui sähkölaitokseen ilkeästi räsähtäen.
 - eipä ollut mikään iso urakka, tokaisi sähkölaitoksen yöpäivystäjä Samuel Clone apulaiselleen näiden korjattua äskeisen myrskyn aiheuttaman vian.
 - Ei. Ja tähän aikeen yöstä ei sähkökatkosta varmasti koko kaupungissa huomannut kukaan muu kuin me, apulainen vastasi
 Se oli aivan totta. Sitä ei ollut monikaan ihminen huomannut. Ernst Jappikin jatkoi rauhallisesti syvää untansa.

PIKKUJUTTU

Yksi halvimmista keinoista hankkia datakasetteja on tilata Linguaphonen ilmaisia kielikasetteja. Saat kasetin postimerkin hinnalla ja tilauskuponkeja löytyy silloin tällöin Hesarista.

NÄKÖKULMA

Mitä sinä teet mikrollasi? Pelaat, niinhän tietvästi, entä mitäs muuta. Kuluvan vuoden aikana on pienen Suomenkin markkinoille tulvinut jopa satoja uusia ohjelmia kotimikroihin. Suurin osa näistä on tietenkin ollut pelejä. Englantilaisien ja amerikkalaisten firmojen uudet ohjelmat ovat Suomessa jo melkein nopeammin kuin niistä ehtii lukea mitään ulkomaisistakaan alan lehdistä. Tällaiseen pelien yltärintaan alkaa tyyppiintyä, sillä mikään hyväkään peli ei jaksa kiinnostaa pitkää aikaa. Silloin kun ensimmäiset ulkomaiset pelit ilmestyivät markkinoille tuntuivat hinnat melko korkeilta ja ovat sitä edelleen! Ns. vanhat pelit ovat pitäneet hintansa samana ja mitään uutta on turha kuvitella saavansa edullisesti. Maahantuojaat lisäävät pelien hintaa melko tuntuvas-ti, esim. Englannissa £ 14,95 (n. 115 mk) maksavan 64:n Solo Flight:in hinta on Suomessa 200 mk. Halvoilta tuntuvat Mastertronicin pelit mak-savat Suomessa 39,50 mk, mutta Englannissa hintaa on vain £ 1,90 eli n. 15 mk jolloin hinta nousee Suomeen tuotaessa reilut 160 %. Näistä tosiasiasta jokainen voi vetää omia johtopäätöksiään. Nyt sitten vie-lä ihmetellään, miksi piratismi on nykyään niin yleistä. Pelejä varmas-ti ostetaan näilläkin hinnoilla melko paljon, mutta jos maahantuojaat pystyisivät laskemaan osuuksiaan tai järjestelemään alennusmyyntejä nousisi myynti varmasti melko paljon. Kaikilla harrastajilla näet ei kalliiden laitehankintojen jälkeen ole varaa ostaa hyllyrivillistä pe-likasetteja nykyisillä hinnoilla. JT



Piratismi johtuu, paitsi pelien korkeista hinnoista, myös halus-ta koetella suojauksen pitävyyt-tä. Jos laitton kopioiden levitys haluttaisiin poistaa kokonaan pitäisi pelien hinnat laskea muutamaan markkaan. Maahantuoja ja jälleenmyyjä ottavat molemmat 25-75%, joten halvinta on tilata pelit itse Englannista. Ko-va kilpailu saa kauppiaat tinkimään osuuksis-taan, mutta ne joilla on monopoli voivat määrä-tä haluamansa hinnan. Esimerkiksi kelpaa vaikka Commodoren MPS 301-printterin värinauha joka maksaa kymmenen kertaa enemmän kuin vastaavat sähkökirjoituskoneiden nauhat. R.

Return of the Great Adventure

Nykyään on markkinoilla mitä erilaisempia hyppykiipeilykompurointi-keräilykävely pelejä. Jokainen software firma tekee kyseisiä pelejä nopeaan tahtiin ja puoliväkisin saadakseen lisää myyntiartikkeleita. Ikäväksi on todettava, että useimmat pelit ovat toistensa kopioita ja lisäksi huonosti toteutettuja sekä grafiikaltaan että ääniltään. Toki joukkoon mahtuu hyviäkin, kuten Son of Blagger 64:lle. Kuitenkin ensimmäinen kunnolla onnistunut peli oli Manic Miner joka ilmestyi markkinoille 1983 Bug-Byten toimesta. Se nousi nopeasti listoille ja näyttäyty siellä vieläkin. Mathew Smith kirjoitti pelin ensin Bug Bytelle, mutta lähti sitten lätkimään vieden mukanaan oikeudet ko. ohjelmaan. Hän perusti Software Projects:n ja alkoi markkinoida peliä firman ensimmäisenä artikkelina. Miner Willystä tuli sen verran suosittu heppuli, että Mathew Smith kirjoitti uusinman pelinsä Jet Set Willyn, joka muuten nousi listoille kolme päivää markkinoinnin aloittamisen jälkeen...

Manic Miner alkaa tosiaan olla jo joka pojan kamaa, eikä sitä enää huvita pelata, varsinkin kun tilalle tulee toinen toistaan hienompia pelejä, kuten Lords of Midnight. Mutta se ei tee Manic Mineria sen huonommaksi. Päinvastoin! Pelin grafiikka on mahtavaa ja äänet ovat Spectrumin yndellä generaattorilla hyvin tehtyjä. Alussa soiva "melodia" on myös hyvin toteutettu.

Toisaalta monien kärsivällisyys ei riitä pelaamaan läpi kaikki 20 rataa keräillen erilaisia "romuja", väistellen monia eri "ötököitä" ja esineitä, juosten kaiken lisäksi kilpaa ajan kanssa. Peli vaatii joissakin kohdissa nopeita refleksejä ja hyvää tuuria, ainakin parilla ensimmäisellä pelikerralla, sillä oikean reitin valinta ei aina ole kovin helppoa. Mm. radassa "Miner Willy meets the kong Beast" toisen tynnyrin vlitus tuntui melko vaikealta, ainakin aluksi. Ratojen selvittämistä vaikeuttavat lisäksi sortuvat palkit, jotka usein ovat melko tärkeissä paikoissa, ts. jos käytät ne kokonaan niin ruumiita tulee...

Toiset radat ovat melko helppoja, mutta joukkoon mahtuu myös läjä vaikeita, joihin pelaaminen sitten vähäksi aikaa tyssääntykin. Radat voi tietysti katsoa läpi esittelyssä, mutta siinä ei juuri oikeata reittiä ehdi katsoa.

Ne, joiden kärsivällisyys ei kestä reiluun peliin voivat silti pelata läpi kaikki radat, alkaen mistä itse haluaa. Kun olet aloittanut pelin kirjoita heti näppäilemällä "typewriter".

Älä valitse vaikka Willy hyppii ja pomppii raudussa, kone ottaa silti kirjaimet vastaan. Seuraavaksi pitäisi alareunaan ilmestyä kenkä jäljellä olevien Willyjen viereen. Paina nyt alas numeronäppäin 9, jolloin highscore teksti alkaa vilkkua. Paina sitten yhtäaikaa numeronäppäimiä (esim. näppäimet 1, 2 ja 6 jolloin näyttöön ilmestyy 20:nä rata "The final barrier"). Päästä nyt näppäin 9 vapaaksi ja peli voi alkaa. Vöila! Joten siitä vaan tonkimaan näkyville se pölyttynyt Manic kasetti ja "willvilemään"!

Huom! oheinen konsti toimii vain Software Projects:n Spectrum versiona.



PIKKUJUTTU

Commodoren levyasemat eivät kestä käyttöä. Levyaseman käyttäjät voivat varautua siihen, että säädöt menevät pois kohdaltaan. Kun levyasema viedään, liikkeeseen korjattavaksi säädöt asetetaan vain kohdalleen, ja tämä auttaa vain hetkellisesti. Mikäli halutaan levyaseman kestävästi pitkäaikaista käyttöä pitää siihen asentaa erilliset "kiristimet". Monella tuttu kopiointiohjelma "Fast-copy" edesauttaa säätöjen menoa pois paikaltaan. Levyasema on kasettiasemaa nopeampi silloin kun se toimii.

8 EXPLORING ADVENTURES ON THE VIC

Vaikka kirjan otsikon mukaan tutkitaan adventureja Vicillä, on tämä kirja kuitenkin ilmeisesti "käännös" saman tekijän 64:lle kirjoittamasta adventureoppaasta. Kirjan sisältämällä Basic-ohjelmilla ei ole Vicissä ja 64:ssä eroa, mutta siltikään ei pelkkä nimen vaihtaminen tee kirjas Vicille täysin sopivaksi. Kirjan pääohjelma, jonka on tarkoitus olla tutkittava esimerkki adventurepelistä, on 32 K ja tuskin monikaan Vicin omistaja pystyy sitä käytännössä kokeilemaan. Jossain päin tekstiä esiintyy jopa huomautus, että ohjelma vie koneestasi melkein kaiken muistin. Kirjassa on kyllä myös kaksi muuta adventurea ja niitä voi pelata 16 kilon puitteissa.

Esipuheessa kirjan kerrotaan olevan tehty kaikille, jotka haluavat pelata adventureja, tehdä niitä tai kirjoittaa niistä. Selvästi tarkoituksena on kuitenkin nimenomaan opettaa lukija tekemään omia adventureita, ja esimerkiksi kirjan sisältämien adventureista kertovien juttujen takia sitä ei kannata hankkia. Kirjasta löytyy maininta muutamasta Eytin ja Creative computingin numerosta, joista löytyy varmasti yhtä paljon tietoa.

Erittäin silmiinpistävä tekijä kirjassa on tekijään syvästi vaikuttaneen Original adventuren ihailu. Original adventurea käytetäänkin paljon vertailukohteena.

Kirjan alussa on tarinaa adventureiden synnystä, Scott Adamsista lyhyesti, adventurepelien menestyksen salaisuudesta ja tulevaisuuden adventureista. Mukavaa juttua varsinkin niille, jotka eivät ole ennenkään lukeneet. Tulevaisuuden adventureista kertova luku kylläkin keskittyy käsittämään ainoastaan levyasemien yleistymisestä johtuvaa adventurien kehitystä.

Adventuren ratkaisemisesta kertova luku esittelee joitakin nimekkäissä adventureissa esiintyviä ongelmia, sekä joitakin yleisesti suosittuja ongelmia. Kartan piirtämisen merkitys tuodaan myös selvästi esille, totta kai. Original adventure pulmineen saa tietysti osansa ja sitä esitellään liiankin laajasti. Kuuluisasta Zorkista kerrotaan myös suppeasti ja kerrottavaa löytyy toki Adamsinkin adventureista. Roolipeleistä löytyy hiukkasen mainintaa ja esille tuodaan myös erikoinen mielipide, jonka mukaan roolipeleissä, kuten esim. Dungeons & Dragonsissa, ovat pelinjohtajat vähemmän miellyttäviä, koska he ovat helposti lahjottavissa vaikka

kaljatuopillisella (toisaalta tuon idean voisivaikka pistää korvan taakse...krhm)



Kirjan alussa opetetaan kaikki ne Basicin käskyt, joita ohjelmissa esiintyy. Basicia voisi kyllä varmasti opetella muualtakin.

Oman adventuren tekoa yleisesti käsittelevä teksti on hyvää luettavaa, koska siinä tähdenneen paljon pelattavuuden kannalta tärkeitä asioita. Kaikenlaisia vinkkejä myöskin löytyy, kuten esim. pirullisen labyrintin suunnitteluohjeet.

Aloittelevaa adventurentekijää auttaakseen on kirjan tekijä mennyt jopa niin pitkälle, että hän antaa viisi ideaa, joihin on suunniteltu tarinaa ym. valmiiksi. Niitä saa sitten käyttää "omaa" adventurea tehdessään.

Adventuren teon kultainen taito opetetaan lukijalle seuraavalla tavalla: Käydään läpi "Underground adventure", tarkasti osa osalta ja siinä pitäisi selvittää se systeemi, jolla se ja kirjan kaksi muuta adventurea ovat tehty. Jokainen ohjelman osa-viimeistäkin rutiinia myöten on riittävästi selvitetty. Kirjan sivuja ei ole säästeltä, jotta ohjelman selkeys säilyisi. Ohjelmaa on kieltämättä helppo lukea ja systeemin pitäisi kyllä selvittää siitä. Systeemi itse on melko tehokas, jonkalaista on useissa adventureissa käytetty. Hiukkasen ohjelman tutkimista haittaa se, että ohjelman pätkiä on käytetty esimerkkeinä tekstissä ja niitä on kirjan eri luvuissa.

Kirjan pelejä en ole pelannut, mutta ne vaikuttavat aivan kelvollisilta lajinsa edustajilta. Sokkelot ovat kovasti tuntuneet tekijää kiehtovalta.

Ei varmasti ole haitaksi, vaikka tätä kirjaa vilaisisikin. Asiaa löytyy varmasti niin ensimmäisen adventurensa tekijälle kuin vähän kokeneemmallekin. PT



FinnConsum 84 KULUTUSTAVARAMESSUT

16.-25.11.1984

Vuotuiset kulutustavararamessut olivat tänävuonna myös luultavasti parhaat mikromessut. Erilaisia ja taseisia mikrotapahtumia on järjestetty ainakin Turussa, Loviisassa ja Kankaanpäässä. Viimeksi mainittukin oli olevinaan valtakunnallinen ja autoilevan Suomen keskipisteessä!



Messukeskuksessa olivat edustettuna kaikki johtavat tietokonemerkit ja uutuuksiakin oli sen verran, että kannatti käydä katsomassa. Mikroharrastajille oli luentoja kahtena päivänä. Aiheet olivat mielenkiintoisia (ohjelmointikielistä ja kotikoneiden käyttömahdollisuuksista).

Kaikki suuret, Commodore, Atari, Sharp jne. olivat näytettävästi esillä, myös Spectravideolla oli monta konetta kokeiltavana. Varsinaiset yllättäjät olivat Showtime Activisionin 64 peleillä, ja turkulainen Toptronics joka pelien lisäksi on aloittanut Amstrad CPC-464:n maahantuonnin. Amstrad on kotimaassaan Englannissa pistänyt jauhot suuhun mm. 64:lle ja BBC:lle, myös QL:n kanssa puntit ovat tasan. Ikkunointi, moniajo ja 27 väriä, sekä 30 merkin monitori 330 punnalla on älyttömän halpaa. Koneen hinta meillä hipoo 6000 markkaa, mikä on aikamoinen munaus maahantuojalta.

Messuilla oli tietysti myös tietokonepassikuva-paitoja, randomgrafologeja ja shakkitietokoneita siis tietokoneiden koko kirjo. Messuyleisön jakamattoman suosion saavutti tietysti musta hevonen QL. R



STAR WARS

Monet suuret pelifirmat ovat monasti käyttäneet jonkin tunnetun elokuvan tai hahmon nimeä peleissään ja käärineet näin suuria rahoja. Yhtenä muiden muassa ATARI, jotkut varmaan tietävät Atari 2600:n pelit E.T., Riders of the lost ark ja Superman. Firmoille joilla on copyright kyseisiin nimiin, on varmasti pulitettu satumaisia summia. Tästä ei varmastikaan tee poikkeusta Atarin STAR WARS, oikeudet tietenkin Lucasfilm Ltd:ltä. Tälläkertaa on kuitenkin panostettu paljon myös itse peliin, eikä ainoastaan nimeen. Vaikka ns. "vector"-graafikka alkaakin olla nyt laser disc-kaudella jonkin verran vanhanaikaista on tästä automaattista kyhätty aivan huippuluokan peli.

Pelin juoni perustuu Tähtien Sota -elokuvien sarjan ensimmäiseen osaan. Tehtäväsi on siis tuhota Kuolontähti. Tungettuasi markat koneeseen voit valita, miltä leveliltä aloitat pelaamisen. Yhtä peliä kohti ei ole kuin yksi alus, mutta se on pelin alussa varustettu seitsemällä suojakentällä. Suojia voi tietenkin hankkia pelin edetessä lisää. Syöksyt taisteluun X-siipihävittäjälläsi, ennenkuin olet nähnyt vi-laustakaan Kuolontähdessä käyvät kimppuusi Imperiumin Tie-hävittäjät. Viholliset paiskovat hävittäjiään monenlaisiin kierteisiin aivan edessäsi kuin parhaatkin taitolentäjät ja räiskivät tulipalloja kohti alustasi. Yrität parhaasi mukaan väistellä ja ampua tulipalloja sekä hävittäjiä. Kylmän rauhallinen tähtäys, painallus tulittimesta ja Tie-hävittäjä hajoo avaruuteen hitaasti himmeneväksi energiapilveksi. Mukaan taisteluun saattaa pyrähtää myös Darth Vader kömpelön näköisellä hävittäjällänsä. Silloin tulipalloja tuntuu suorastaan satavan avaruudessa. Selviytyttyäsi kiperästä taistelusta loput Tie-hävittäjät irrottautuvat ja saavut Kuolontähdelle.

Lennät huiavaa vauhtia pitkin Kuolontähden pintaa ampuen tulipallojen viuhuessa ympärillä taisteluasemia ja valtavien tornien päissä olevia laser-pattereita. Jos onnistut taitolennossa, saatat onnistua ampumaan tarpeeksi nopeasti kaikki patterit ja saamaan superbonukset. Näyttävän vaakakierteen sekoittaessa pääsi lopullisesti syöksyt Kuolontähteä kiertävään kuiluun, kohti lopullista maaliäsi.

Tunnelissa joudut jälleen kerran ampumaan ja väistelemään tuli-palloja. Suurimmaksi vaaraksi osoittautuvat kuitenkin kuiluun poikittain rakennetut palkit, joiden väistely tuntuu kovassa vauhdissa todella tukalalta. Kuilun seinissä on myös tykkiasemia, joita pitäisi ehtiä ampumaan kaiken muun sotkun keskellä. Yhtäkkiä tunne-lista kateavat kaikki esteet ja reaktorin portti tuntuu syöksyvän vastaasi. Nopeat refleksit pelastavat tilanteen ja protonitorpedot syöksyvät aukosta sisään. Sinkoudut kauas avaruuteen ja näet Kuolontähden räjähtävän miljardeiksi pieniksi siruiksi ja niiden leviävän pitkin avaruutta. Jos sattumalta refleksit eivät pelanneet ja ammut ohi, joudut aloittamaan uudelleen kuilun alkupäästä.

Helpoimmassa levelissä ei ole muuta kuin avaruustaistelu ja kuilu, planeetan pintalentea ei ole. Myös kuilussa olevat palkit tulevat kuvaan vasta myöhemmin. Jokaisella levelillä tulipallojen, Tie-hävittäjien ja palkkien lukumäärä kasvaa. Komeat kuvakulmat ja muut visuaaliset tehosteet tekevät pelistä todella vaikuttavan näköisen. Avaruustaistelussa tähdet ja vihollishävittäjät viuhahtelevat todella vaikuttavan näköisesti ja luovat hienon kolmiulotteisuuden vaikutelman. Pintalennossa tuhannet valopisteet planeetan pinnassa ja kohti lennettäessä massiivisiksi jättiläisiksi kaevavat tornit ovat osana luomassa tähän peliin sitä jotain. Todentuntuisuutta tuovat myös hienosti muotoillut ohjaimet, jotka saavat tavallisen joystickin kalpenemaan. Joka kerta kun lähdet lähestymään uutta Kuolontähteä, kuulet Obi-Van Kenobin sanovan "Use the force, Luke!". Aina kun aluksesi saa osuman, kuuluu R2-d2 droidin hätäinen piipitys ja vinkuna. Syöksyessäsi kuiluun kuulet Luken kiljuvan "I'm going in!". Tällaiset pienet yksityiskohdat antavat hauskan lisän pelaamiseen. Kun viimein kirjoittelet nimesi "Top ten"-listalle, saat kuulla Ta-tooinelaisen humanoidi-bändin jammailua, samaa joka kuului myös elokuvassa.

STAR WARS AT HOME ! !

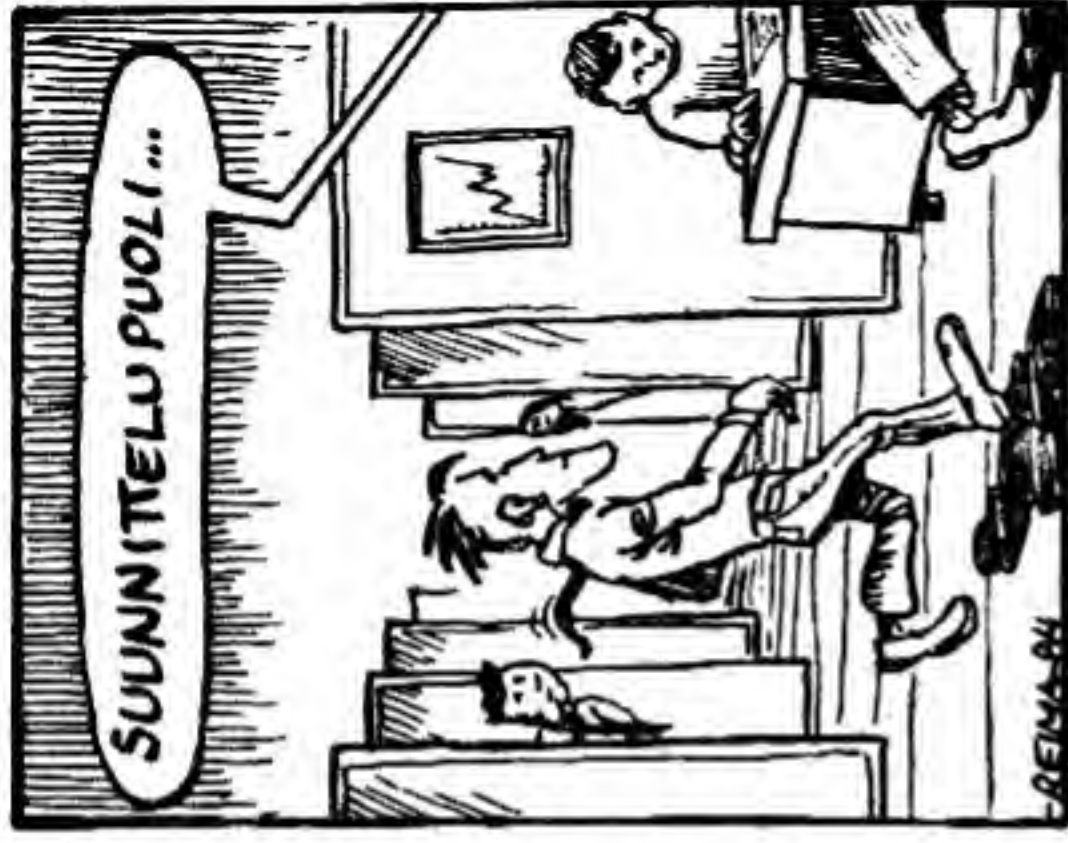
Parke Brothers on tuettanut Atarin alaisella lisenssillä Star warsin ainakin Atarin 400/600 koneille ja Commodore 64:lle. Parkerin pojat ovat tehneet varsin kunnioitettavan yrityksen kopioida arcade-peli kotimikroon ja onnistuneet siinä ihan siedettävästi. Pelissä on käytetty mustavalkoista grafiikkaa ja näin on päästy melko lähelle alkuperäistä, muutamia erehdyksiä lukuun ottamatta. Tähtäimen kohdistaminen on usein vaikeaa ja se lipsahtaa helposti pois maalista. Tarkan ja helppokäyttöisen erikoisohjaimen jälkeen joystick ei ole mitään herkkua. Myös avaruuden kolmiulotteisuus on kadonnut lähes tyystin ja pilotti-tyyppinen ohjaus alkaa tuntua lähes kolholta. Nävä e-

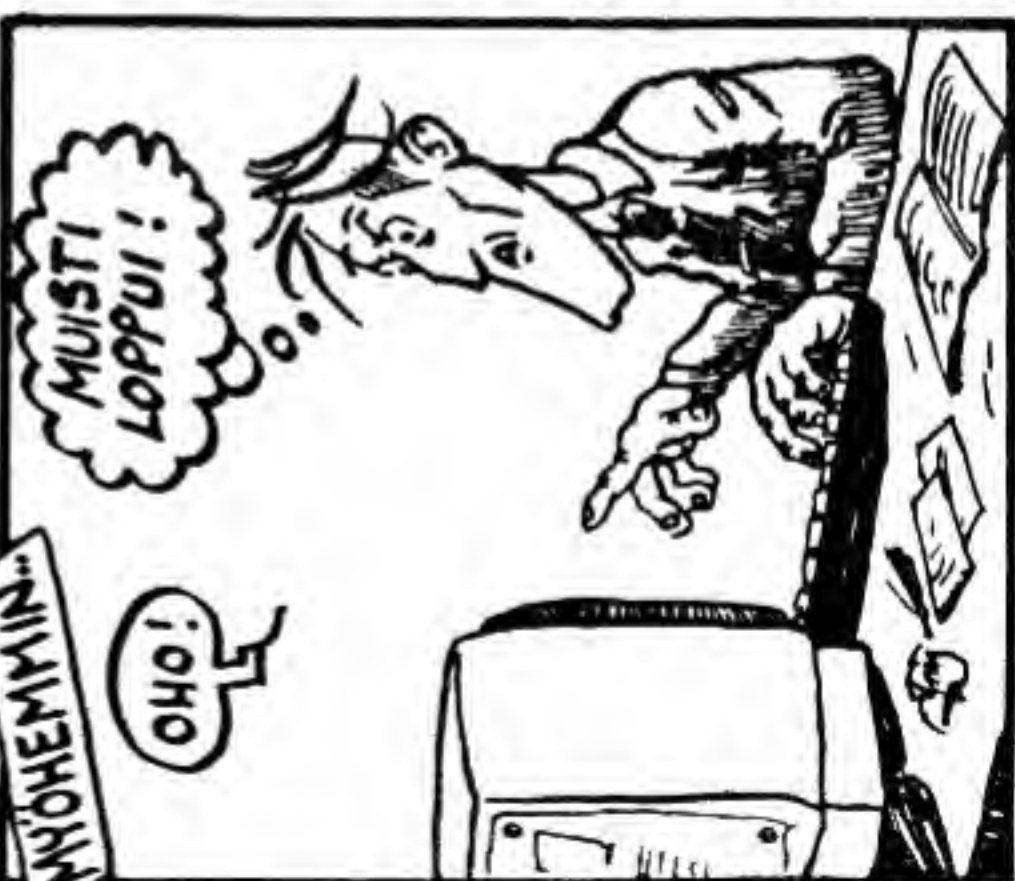
päkohdat korjaantuvat kuitenkin lähes kokonaan siirryttyessä kuiluun, jolloin kolmiulotteisuuden vaikutelma alkaa hiljalleen palata. Ainoa na koko pelin jatkuvana hättänä on kuitenkin se, että on erittäin hankalaa arvioida tulipallojen etäisyyksiä. Game Over saattaa tulla joskus sopivan sähläyksen jälkeen jo ensimmäisessä radassa. Tästä versiosta on jätetty pois myös Kuolontähden räjähdys, ja muutakin tiivistelyä on tehty tuntuvasti. Joskus koko peli tuntuu niin kirotun vaikealta, että toivoisi "May the force be with me at home too!". Luulta -vasti sopivasti pakertamalla olisi tästä Tähtien Sodan olohuoneversiosta saanut paremmankin, mutta hyvä että edes näin. JT



PEHMOMIES







VIC VIHJE

Jokainen Vicin näytössä oleva merkki on määriteltä ROMissa olevassa merkkigeneraattorisaa. Muistipaikassa 36869 sijaitsevaa osoitinta muut-
tamalla voidaan merkkien määrittely siirtää RAMiin jolloin käytössä on
tekijän haluamia merkkejä. Alue jonne omat merkit tehdään on hyvä suoja-
ta Basic-tulkilta päällekirjoituksen estämiseksi.

Yksi merkki muodostuu 8+8 pistematriisista ja sen määrittely vie
näinollen 8 tavua muistia. Yleensä merkin muodostava bittijono siirretään
POKEamalla DATA-lauseista merkkien määrittelyalueelle RAMiin. Jos omia
merkkejä on paljon, vie niiden määrittely kohtuuttomasti muistia.

Muistin säästämiseksi tehdään usein merkkien määrittelyohjelma, joka
ajetaan ennen pääohjelmaa. Mutta on olemassa myös toinen keino, ladata
omat merkit ja itse ohjelma yhtä aikaa. Se käy näin:

- 1) Ladataan omat merkit muistiin.
- 2) Ladataan varsinainen ohjelma.
- 3) Lisätään ohjelman alkuun seuraavat rivit:
1POKE45,000:POKE46,000:POKE47,000:POKE48,000:POKE49,000:POKE50,000:
2POKE51,000:POKE52,000:POKE55,000:POKE56,000:
Huomaa rivin päättävä kaksoispiste!
- 4) Muutetaan kohdan 3 POKE-käskyt siten, että "000" -kohtiin laitetaan
todelliset arvot jotka kysytään koneelta. Esim. PRINT PEEK(45) jne.
Ylijääviin paikkoihin lisätään välilyöntejä ettei
ohjelman koko muutu. Esim.
PRINT PEEK(51),
6
2 POKE 51,6 :POKE...
5) Muutetaan suorilla komennoilla ohjelman kokoa ja
sijaintia koskevat parametrit:
POKE45,0:POKE46,30 (muuttujien talletus,
POKE47,0:POKE48,30 (taulukoiden " ")
POKE49,0:POKE50,30 (" loppu)
POKE51,0:POKE52,30 (merkkijonojen talletus)
POKE55,0:POKE56,30 (muistin yläraja Basicille)
- 6) Talletetaan ohjelma komennolla SAVE (ei ohj. nimeä).
Ennen SAVE komentoa ohjelmaa ei saa ajaa.
Massamuistiasemalle tallentuu nyt koko muistiavaruus
(ohjelma+merkit) väliltä 4096-7679.

Mitä tapahtui?

Huiputimme Basic-tulkkia luulemaan, että ohjelmamme kattaa koko muis-
tiavaruuden, ja SAVE-komento tallensi sekä ohjelman, että datan. Jos ky-
sytään PRINT FRE(8), saadaan tulokseksi 0. RUN-komennon jälkeen palaut-
tavat rivit 1 ja 2 tilanteen normaaliksi.

Edellä selostettua menetelmää käyttäen on kätevä tallettaa myös esi-
merkiksi konekielisiä rutiineja.

Se että ohjelmalle ei voida antaa nimeä johtuu siitä että nimeä var-
ten ei ole tarvittavaa muistitilaa. Tämä epäkohta voidaan haluttaessa
poistaa jättämällä muutama tavu vapaaksi muistiavaruuden yläpäästä. Jos
luovutaan esimerkiksi viimeisestä merkistä saadaan 8 tavua vapaaksi.